

**PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PELAJARAN SENI RUPA
MELALUI DIORAMA CERITA RAKYAT DI SMP N 1 SEWON
BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Anggraeni Dwi Putranti

NIM 10206241046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pelajaran Seni Rupa melalui Diorama Cerita Rakyat Di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 24 Juni 2014

Pembimbing





Drs. Suwarna, M.Pd

NIP 19520727 197803 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pelajaran Seni Rupa melalui Diorama Cerita Rakyat Di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn.	Ketua Penguji		11 Juli 2014
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekretaris Penguji		11 Juli 2014
Prof. Dr. Tri Hartiti R., M.Pd.	Penguji Utama		11 Juli 2014
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Pendamping		11 Juli 2014

Yogyakarta, Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Anggraeni Dwi Putranti**

NIM : 10206241046

Program studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,



Anggraeni Dwi Putranti

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ibu ku dan keluarga kecil D4-37 yang selalu memberi semangat.

MOTTO

Hidup cuma sekali, lakukan hal yang terbaik dengan semangat dan pantang menyerah! Jangan lupa selalu bersyukur!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan seni rupa. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

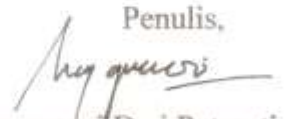
Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing skripsi, yaitu Drs. Suwarna, M.Pd., dengan penuh kesabaran, kearifan dan bijaksana telah memberikan bimbingan dan dorongan yang tidak henti-hentinya disela kesibukannya. Terima kasih kepada ibu Sarjiyem, S.Pd., MA, bapak Ponidi S.Pd dan seluruh karyawan serta siswa kelas VIII-G SMP N 1 Sewon.

Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada tim dewan penguji yang sudah menguji skripsi saya sehingga layak digunakan sebagai pedoman pembelajaran dikemudian hari. Tidak lupa saya sampaikan terima kasih kepada teman sejawat kelas AB Pendidikan Seni Rupa 2010 dan teman-teman terbaik yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, bantuan dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhir ucapan terima kasih saya persembahkan kepada Ibu, Tante, mbak Fita, mas Angga, dan adik-adikku, terima kasih sudah ikut membantu kelancaran pembuatan skripsi ini dengan dukungan dan semangat serta cinta dan kasih sayang yang melimpah, terima kasih.

Yogyakarta, 24 Juni 2014

Penulis,


Anggracni Dwi Putranti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 6
A. Deskripsi Teori	6
1. Pendidikan Dasar.....	6
a. Kurikulum di SMP	6
b. Pelajaran Seni Rupa di SMP.....	9
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	11
a. Hakikat Pembelajaran.....	11
b. Definisi Model Pembelajaran	12
c. Pembelajaran Berbasis Proyek	13
d. Manfaat dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek....	16
e. Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum 2013.....	19

3. Diorama Cerita Rakyat.....	22
a. Pengertian Diorama	22
b. Definisi Cerita Rakyat	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Data Penelitian	30
E. Sumber Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Instrumen Penelitian.....	34
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	36
I. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Profil Sekolah.....	38
a. Analisis Lingkungan dan Keadaan SMP N 1 Sewon	38
b. Tenaga Pengajar dan Peserta Didik SMP N 1 Sewon	39
2. Persiapan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	39
a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	40
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	42
3. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	42
4. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	55
B. Pembahasan	63
1. Persiapan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	63
2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	63
3. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon	65

BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Muatan Kurikulum 2006 SMP/MTs	8
Tabel 2: Teknik Observasi	32
Tabel 3: Teknik Wawancara	33
Tabel 4: Pedoman Observasi.....	34
Tabel 5: Pedoman Wawancara.....	35
Tabel 6: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (Semester 1)	40
Tabel 7: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (Semester 2)	41
Tabel 8: Jadwal Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas VIII-G.	44
Tabel 9: Jadwal Proyek	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek	21
Gambar 2: Guru Menyampaikan Materi	48
Gambar 3: Peneliti Menunjukkan Contoh Karya	48
Gambar 4: Peserta Didik Melakukan Kegiatan Diskusi	50
Gambar 5: Konsep Perencanaan Kelompok Roro Jonggrang.....	51
Gambar 6: Konsep Perencanaan Kelompok Surabaya.....	51
Gambar 7: Konsep Perencanaan Kelompok Jaka Tarub.....	52
Gambar 8: Konsep Perencanaan Kelompok Timun Emas	52
Gambar 9: Kegiatan Pembuatan Proyek Kelompok Roro Jonggrang.....	53
Gambar 10: Kegiatan Pembuatan Proyek Kelompok Surabaya	53
Gambar 11: Guru Memantau Kerja Proyek	54
Gambar 12: Peserta Didik Mempresentasikan Karyanya	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Daftar Sekolah Implementasi Kurikulum 2013.....	76
Lampiran 2: Silabus Pembelajaran Seni Rupa	77
Lampiran 3: RPP Diorama Cerita Rakyat.....	86
Lampiran 4: Rancangan Teknik Pengumpulan Data	94
Lampiran 5: Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	97
Lampiran 6: Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah	98
Lampiran 7: Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Seni Rupa.....	100
Lampiran 8: Hasil Wawancara dengan Kepala Guru Seni Rupa	101
Lampiran 9: Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik Kelas VIII-G.....	103
Lampiran 10: Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas VIII-G.....	104
Lampiran 11: Daftar Tenaga Pengajar SMP N 1 Sewon	107
Lampiran 12: Data Administratif SMP N 1 Sewon	113
Lampiran 13: Daftar Peserta Didik Kelas VIII-G	120
Lampiran 14: Surat Ijin Penelitian	123
Lampiran 15: Surat Permohonan Ijin dari Fakultas	124
Lampiran 16: Surat Ijin dari Provinsi Yogyakarta.....	125
Lampiran 17: Surat Ijin dari BAPPEDA Bantul	126
Lampiran 18: Surat Keterangan dari SMP.....	127
Lampiran 19: Surat Keterangan Wawancara	128
Lampiran 20: Daftar Hadir Peserta Didik Kelas VIII-G.....	135
Lampiran 21: Daftar Nilai Peserta Didik Kelas VIII-G	136
Lampiran 22: Hasil Karya Kelas VIII-G.....	139
Lampiran 23: Foto Penelitian.....	143
Lampiran 24: Catatan Lapangan	145

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PELAJARAN SENI RUPA MELALUI DIORAMA CERITA RAKYAT DI SMP N 1 SEWON BANTUL YOGYAKARTA

**Oleh Anggraeni Dwi Putranti
NIM 10206241046**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah Kepala Sekolah, Guru, dan peserta didik kelas VIII-G sebanyak 23 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon.

Guru merupakan sumber data tentang persiapan dan pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek di kelas VIII-G. Kepala sekolah merupakan sumber data tentang kurikulum dan latar belakang sekolah. Karya diorama peserta didik kelas VIII-G merupakan sumber data tentang hasil pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dengan dibantu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik ketekunan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Analisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Persiapan pembelajaran meliputi, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek. (2) Pelaksanaan pembelajaran, pertama dengan menerangkan materi pembelajaran, menjelaskan alat bahan dan langkah-langkah pembuatan diorama. Kedua, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dalam pembuatan proyek. Ketiga, peserta didik melakukan diskusi dan perencanaan pembuatan diorama cerita rakyat. Keempat, peserta didik mulai membuat proyek pembuatan diorama cerita rakyat. (3) Evaluasi hasil pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat berwujud 4 (empat) buah produk karya seni rupa berupa diorama cerita rakyat dengan judul: Surabaya, Timun Emas, Roro Jonggrang dan Jaka Tarub. Sistem penilaian dilakukan oleh guru dengan dua aspek yaitu penilaian proyek dan produk. Hasil penilaian menunjukkan seluruh peserta didik dapat memenuhi KKM mata pelajaran Seni Budaya yaitu 75.

Kata kunci: model pembelajaran Berbasis Proyek, pelajaran Seni Rupa, diorama cerita rakyat.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran memerlukan sebuah model pembelajaran yang berperan sebagai kerangka atau konsep prosedur yang sistematis dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu dan sebagai pedoman bagi guru untuk merancang serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Ada tiga model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni yaitu, (1) Konstruktivisme, (2) Pembelajaran Seni Berbasis Riset, (3) Pembelajaran Seni Berbasis Masalah. Prinsip Pembelajaran Seni Berbasis Riset (*Research*) adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri masalah dan pemecahannya (*discovery* atau *inquiry*), sehingga peserta didik merasa puas atas kinerja mandiri yang dilakukannya (Hajar Pamadhi, 2012: 22). Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran bertujuan mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dalam Kurikulum 2013 menggunakan tiga model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran *scientific approach* yaitu, (1) *Project Based Learning*, (2) *Discovery Based Learning*, dan (3) *Problem Based Learning* (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Penelitian ini menerapkan salah satu dari tiga model

pembelajaran di Kurikulum 2013 yaitu model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) dalam pembelajaran membuat karya seni diorama cerita rakyat. Dengan model pembelajaran Berbasis Proyek ini, peserta didik mampu mewujudkan ilustrasi atau gambaran adegan dalam cerita rakyat yang selama ini hanya mereka dengar atau baca menjadi suatu karya seni tiga dimensi, yang lebih menarik karena dapat dinikmati secara visual, serta dapat merangsang keterampilan dalam berkarya dan berkeaktivitas. Karena tanpa kita sadari pemahaman anak terhadap cerita rakyat mengalami kemunduran, banyak anak yang mulai tidak mengenal cerita rakyat yang ada di Indonesia. Padahal dalam cerita rakyat banyak nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, misalnya cerita rakyat Roro Jonggrang memiliki pesan moral bahwa jika kita berbuat curang dan licik, akan mendapat balasan yang setimpal. Bahkan cerita rakyat sering digunakan dalam pembelajaran, untuk memberikan nilai dan norma kepada peserta didik.

Cerita rakyat biasanya dipahami dengan dibaca melalui sumber-sumber referensi cerita rakyat dan dengan cara didengar melalui media elektronik maupun didengar secara langsung dari orang tua maupun guru di sekolah. Itu artinya anak hanya mampu membayangkan adegan dalam cerita rakyat. Padahal hanya dengan membayangkan saja, kemungkinan akan membuat anak cepat melupakan apa yang mereka pelajari. Oleh sebab itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan semangat dalam belajar dan berkarya, sehingga diharapkan dapat

memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menarik, serta mampu membantu anak dalam mengingat pelajaran lebih lama.

Model pembelajaran Berbasis Proyek diharapkan menjadi model pembelajaran yang cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Selain itu peserta didik akan menemukan pemecahan masalah dengan melakukan eksplorasi sendiri dan akan mengembangkan kreativitasnya sesuai pengamatan yang dilakukan di lingkungan sekitarnya. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna, memberi kesempatan siswa bekerja membangun pengetahuan mereka sendiri maupun membangun komunikasi dalam kelompok, dan puncaknya adalah menghasilkan produk nyata.

Model Berbasis Proyek dalam pembelajaran diorama cerita rakyat belum pernah diterapkan di SMP N 1 Sewon. Namun sebenarnya model pembelajaran ini pernah diaplikasikan dalam pembelajaran pembuatan miniatur atau maket taman di kelas IX, tetapi guru Seni Rupa yang mengajar tidak tahu bahwa model yang diterapkan dalam pembuatan miniatur tersebut merupakan model pembelajaran Berbasis Proyek namun belum sempurna karena tidak mengikuti langkah-langkah kerja model ini. Karena dalam sebuah model pembelajaran selalu menggunakan langkah-langkah operasional atau pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Sewon karena sekolah ini merupakan satu dari enam Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Bantul yang sudah mengimplementasikan penggunaan Kurikulum 2013 (<http://kurikulum.kemdikbud.go.id/public/school>). Penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan serta memberikan pengalaman pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning*. SMP N 1 Sewon juga memberikan les atau tambahan pelajaran pengembangan diri mata pelajaran seni rupa sesuai jam sekolah. Adanya tambahan pembelajaran seni rupa sesuai sekolah menunjukkan kepedulian sekolah dalam usaha mengembangkan bakat dan kreativitas peserta didik dalam berekspresi dan berkarya dalam bidang seni rupa.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam penggunaan model Berbasis Proyek pada suatu pembelajaran. Memberikan masukan bagi SMP N 1 Sewon dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan model Berbasis Proyek di kelas.

2. Manfaat Praktis

Selain itu secara praktis hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa di SMP N 1 Sewon. Menjadi sumbangan bagi khasanah pustaka di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian terkait permasalahan dalam penelitian ini atau penelitian lanjutan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Dasar

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

a. Kurikulum di SMP

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan

sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas, (a) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, (b) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, (c) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, (e) kelompok mata pelajaran estetika, (f) kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Mengacu pada Permendiknas nomor 22 tahun 2006, struktur kurikulum SMP/MTs meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai Kelas VII sampai dengan Kelas IX. Struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1) Kurikulum SMP/MTs memuat 10 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri.
- 2) Substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs merupakan “IPA Terpadu” dan “IPS Terpadu”.
- 3) Jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum. Satuan pendidikan dimungkinkan menambah maksimum empat jam pembelajaran per minggu secara keseluruhan.
- 4) Alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 40 menit.

5) Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu.

Tabel 1: **Muatan Kurikulum 2006 SMP/MTs**

Komponen	Kelas dan alokasi waktu		
	VII	VIII	IX
A. Mata Pelajaran			
1. Pendidikan Agama	2	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4	4
4. Bahasa Inggris	4	4	4
5. Matematika	4	4	4
6. Ilmu Pengetahuan Alam	4	4	4
7. Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
8. Seni Budaya	2	2	2
9. PJOK	2	2	2
10. TIK	2	2	2
B. Muatan Lokal	2	2	2
C. Pengembangan Diri	2*)	2*)	2*)
Jumlah	32	32	32

Diterbitkannya Permendikbud nomor 68 tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, berisi tentang implementasi Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah ditahun ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Di SMP N 1 Sewon, kelas VIII dan IX menggunakan kurikulum 2006, sedangkan kelas VII sudah mengimplementasikan kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VIII, dengan demikian pedoman kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2006

b. Pelajaran Seni Rupa di SMP

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Menurut Standar Isi (Badan Standar Nasional Pendidikan 2006: 169) keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan disekolah sebagai berikut:

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.
(Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006: 169)

Mata pelajaran Seni Budaya dibagi menjadi empat mata pelajaran, yaitu: mata pelajaran Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Teater. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Salah satu kompetensi dasar yang ada dalam silabus kelas VIII adalah mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar dan indikator pencapaian kompetensinya adalah peserta didik mampu membuat gambar ilustrasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 526) ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan. Menurut Setyobudi (2007), ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti menjelaskan. Penjelasan ini berhubungan dengan buku pelajaran, buku ilmiah, buku cerita, karya sastra, majalah dan surat kabar. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa 2D (dua dimensi) yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian.

Penelitian ini mengembangkan karya gambar ilustrasi yang biasanya berupa gambar diatas kertas seperti komik atau gambar ilustrasi sampul buku, menjadi sebuah karya seni ilustrasi berupa diorama. Karya diorama dalam penelitian ini mengilustrasikan cerita rakyat. Gambar ilustrasi yang sudah dibuat diatas kertas, kemudian akan disusun menjadi sebuah diorama lengkap dengan penggambaran tokoh, binatang maupun tumbuhan serta gambar latar belakang.

Membuat diorama cerita rakyat diharapkan dapat membuat peserta didik melatih keterampilan mengilustrasikan baik gambaran tokoh maupun *background* cerita. Diperlukan penggambaran detail untuk menggambarkan tokoh yang terdapat didalam cerita rakyat, karena tokoh harus memiliki ekspresi dan gerak-gerik yang sesuai dengan adegan dalam cerita rakyat.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Hakikat Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2012: 73) Hakikat diartikan sebagai kebenaran dan kenyataan yang sebenarnya. Dalam pembelajaran, kenyataan yang benar meliputi hal-hal berikut.

1) Hakikat manusia sebagai subjek didik

- a) Subjek didik bertanggung jawab atas pendidikannya sendiri.
- b) Subjek didik memiliki potensi dan kebutuhan, baik fisik maupun psikologis yang berbeda.
- c) Subjek didik memerlukan perlakuan yang manusiawi.
- d) Subjek didik membutuhkan lingkungan untuk mengekspresikan diri.

2) Hakikat pendidik/pengajar

- a) Pendidik merupakan agen perubahan.
- b) Pendidik sebagai pemimpin dan pendorong nilai-nilai kemasyarakatan.
- c) Pendidik harus memahami karakteristik dan berupaya memenuhi kebutuhan masing-masing individu subjek didiknya.
- d) Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran kondisi yang memudahkan bagi subjek didik untuk belajar.
- e) Pendidik bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar subjek didik.
- f) Pendidik dituntut menjadi contoh pembelajaran bagi subjek didiknya.
- g) Pendidik senantiasa mengembangkan diri sesuai perkembangan jaman.
- h) Pendidik dituntut profesional dalam bekerja & berkarya.
- i) Pendidik menjunjung kode etik pendidik.

3) Hakikat pembelajaran

- a) Pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.
- b) Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat.
- c) Program pembelajaran dirancang secara matang dan dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang dibuat.
- d) Pembelajaran harus memperhatikan aspek proses dan hasil belajar.
- e) Materi pembelajaran dan sistem penyampaiannya selalu berkembang.

b. Definisi Pembelajaran dan Model Pembelajaran

Menurut Peraturan Pemerintah RI nomor 32 tahun 2013, pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Suyitno (2013), pembelajaran adalah sebuah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa.

Menurut Suprihatiningrum (2012: 81) proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru dalam kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dan ada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru, yang berlangsung secara bersama-sama sehingga terjadi interaksi komunikasi aktif antara peserta didik dan guru. Proses pembelajaran pasti menggunakan sebuah

model pembelajaran. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah kerangka atau konsep prosedur yang sistematis dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan sebagai pedoman bagi guru untuk merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik setiap kompetensi dasar yang disajikan. Tidak semua model pembelajaran cocok untuk setiap kompetensi dasar. Guru perlu memilih dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek

Model *Project Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensial yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna pada peserta didik. Model pembelajaran Berbasis Proyek terutama dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual belajar, melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Menurut Thomas dalam buku Made Wirna (2010: 144) pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja

proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Sentralistis yang berarti kerja proyek merupakan sentral kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Pertanyaan pendorong/penuntun, berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu.
- 3) Investigasi konstruktif merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perencanaan masalah, *discovery*, dan pembentukan model.
- 4) Prinsip otonomi, dapat diartikan sebagai kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal pengawasan, dan bertanggung jawab.
- 5) Realistis, pembelajaran berbasis proyek harus mampu memberikan perasaan realistis kepada siswa, termasuk dalam memilih topik, tugas dan peran konteks kerja, kolaborasi kerja, produk, pelanggan, maupun standar produknya.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik, menurut *Buck Institute for Education* (2001) model pembelajaran Berbasis Proyek adalah cara yang efektif dan menyenangkan untuk belajar bagi peserta didik karena:

- 1) Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa aktif, tidak pasif, proyek melibatkan hati dan pikiran mereka, dan memberikan relevansi dunia nyata untuk belajar.
- 2) Setelah menyelesaikan proyek, siswa mengingat apa yang mereka pelajari dan mempertahankan pelajaran lebih lama dari yang sering terjadi dengan model pembelajaran tradisional. Karena itu, siswa yang mendapatkan pengetahuan luas dengan model Berbasis Proyek lebih mampu menerapkan apa yang mereka ketahui dan lakukan untuk situasi baru.
- 3) Peserta didik tidak hanya memahami konten lebih dalam, tetapi juga belajar bagaimana untuk mengambil tanggung jawab dan membangun kepercayaan, memecahkan masalah, bekerja sama, mengkomunikasikan ide-ide, dan menjadi inovator kreatif.
- 4) Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan cara yang efektif untuk membuat peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, serta pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi dalam berbagai media, dan kolaborasi ke dalam kehidupan di masyarakat.
- 5) Teknologi modern, yang peserta didik dapat gunakan sudah begitu banyak dalam kehidupan mereka, sangat cocok dengan pembelajaran Berbasis Proyek. Menggunakan teknologi, pendidik dan peserta didik dapat terhubung

dengan para ahli, mitra, dan penonton diseluruh dunia, dan menggunakan alat-alat teknologi untuk mencari sumber daya dan informasi, menciptakan produk, dan berkolaborasi secara lebih efektif.

Pembelajaran Berbasis Proyek memungkinkan pendidik untuk bekerja lebih erat dengan aktif, peserta didik yang terlibat melakukan kegiatan yang berkualitas tinggi, pekerjaan yang bermanfaat, dan dalam banyak kasus untuk menemukan kembali kegembiraan belajar bersama di dalam kelas.

d. Manfaat dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut David Moursund (1999) beberapa manfaat dari pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

- 1) *Increased motivation*. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang mengatakan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang
- 2) *Increased problem-solving*. Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang bersifat kompleks
- 3) *Improved library research skills*. Karena pembelajaran Berbasis Proyek menuntut siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.

- 4) *Increased collaboration*. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek
- 5) *Increased resource-management skills*. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Manfaat atau keuntungan dari model pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar.
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.
- d) Meningkatkan kolaborasi.
- e) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu (mengatur atau manajemen) dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

- h) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai kebutuhan dimasyarakat.
- i) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dalam masyarakat.
- j) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran Berbasis Proyek, yaitu:

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
 - 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
 - 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama dikelas.
 - 4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
 - 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
 - 6) Kemungkinan ada peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
 - 7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan
- (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013: 210-211)

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek di atas seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam

menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

e. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan pada sekolah maupun Madrasah. Setiap perubahan kurikulum tentu membawa karakteristik tersendiri. Demikian juga pada model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum baru tersebut. Dalam implementasi Kurikulum 2013 yang sedang dilakukan di sekolah saat ini, pembelajarannya menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran bertujuan mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai pendekatan ilmiah apabila memenuhi 7 (tujuh) kriteria pembelajaran berikut:

- 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu.
- 2) Penjelasan guru respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru siswa terbebas dari prasangka yang serta merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan sama lain dari materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya (Endang Komara, 2013).

Ada tiga model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah yaitu, model pembelajaran Berbasis Penemuan atau *Discovery Based Learning*, model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dan model pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (Suyitno: 2013).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 212) langkah-langkah operasional atau pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kurikulum 2013 digambarkan dalam sebagai berikut:



Gambar 1: **Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek**

Penjelasan langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai berikut:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*)
Pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- b. Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*)
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Perencanaan berisi tentang aturan main, serta alat dan bahan yang akan digunakan.
- c. Menyusun jadwal (*create a schedule*)
Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.
- d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the students and the progress of project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek.

e. Menguji hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik.

f. Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Akhir pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

3. Diorama Cerita Rakyat

a. Pengertian Diorama

Secara etimologi kata diorama berasal dari bahasa Yunani “Di” yang berarti melalui dan “Orama” yang berarti dilihat atau pemandangan (Utami Diah Kusumawati, 2012: 16). Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008: 331), kata diorama memiliki arti:

- 1) Sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami; pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya.

Menurut Mikke Susanto (2011: 106) diorama adalah gambaran sebuah adegan yang dituangkan dalam bentuk seni patung. Secara umum diorama diartikan oleh Peter Salim, sebagai pengadaan sebuah pemandangan dalam ukuran kecil yang dibuat seperti aslinya, dilengkapi patung-patung dan dipadukan dengan warna-warna alami. Diorama secara praktis dimengerti

sebagai panorama bersejarah. Dikatakan sebagai panorama bersejarah karena sering kali difungsikan untuk menghidupkan sejarah tentang sesuatu. Oleh sebab itu diorama dikatakan sebagai seni yang mengabdikan.

Basuki Wibawa & Farida Mukti (1991: 54) berpendapat bahwa diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini dari suatu objek, kejadian atau proses yang disusun atas berbagai simbol dan bahan-bahan nyata yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya, sedangkan pendapat lain menjelaskan bahwa pengertian diorama adalah medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya, sehingga dapat menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya. Diorama dapat dibuat dengan ukuran yang diperkecil atau dibuat sesuai ukuran sebenarnya.

Menurut Sumanto (2006: 156-157), diorama dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a) Diorama tertutup: model diorama ini dibatasi oleh alas atau dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri, sehingga diorama atau objek yang digambarkan terbatas pada bidang datar dan dinding-dindingnya. Sering kali diorama ini ditambah dengan dinding atas atau atap untuk menggambarkan keadaan langit. Sehingga diorama tertutup ini hanya dapat dilihat dari arah depan saja. Dalam bentuk yang sederhana, diorama tertutup hanya dapat dibuat dari bahan kertas berwarna yang dibentuk suatu model bangunan dengan pemandangan sekitarnya

dalam ukuran kecil. Contohnya adalah diorama yang menggambarkan peristiwa sejarah seperti yang berada di Monumen Yogyakarta Kembali.

- b) Diorama lipat: model diorama ini dibuat pada lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruang, di mana antara dinding atau ruangan samping kanan dan samping kiri bisa dilipat (dibuka atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya. Diorama ini tidak dibatasi oleh bidang datar atau alas seperti diorama tertutup. Contoh diorama lipat ini adalah pada kartu ucapan selamat yang dibuat dalam bentuk diorama lipat.
- c) Diorama terbuka: model diorama terbuka ini tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya diorama tertutup dan diorama lipat. Diorama ini menampilkan suatu penggambaran objek atau bangunan secara terbuka di atas bidang datar. Sehingga diorama ini karakteristiknya serupa dengan desain bangunan dan penataan yang disebut maket.

Penelitian ini akan digunakan model diorama tertutup yang memiliki dinding kanan, kiri serta dinding belakang, dapat juga diberikan atap jika diperlukan. Karena untuk menggambarkan adegan cerita rakyat, dibutuhkan *background* sebagai gambar pendukung untuk menjelaskan latar tempat dan suasana kejadian, maka diorama tertutup merupakan jenis diorama yang paling tepat untuk digunakan.

Diorama yang dibuat dalam pembelajaran ini, tokoh yang digunakan menggunakan bahan kertas, sehingga menyerupai karya *Pop-up*. Menurut Alit Ayu Dewantari (2014) *Pop-up* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka

bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Pop-up* merupakan salah satu bidang kreatif dari teknik kreasi kertas yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. Sedangkan dalam karya diorama cerita rakyat ini tokoh yang dibuat dari kertas tersebut berdiri dengan bantuan penopang berupa karton atau lidi, sehingga tampak menyerupai karya *Pop-up*.

b. Definisi Cerita Rakyat

Di temukan dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008: 263), cerita memiliki arti:

1) Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb) 2) Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang; kejadian baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka 3) Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan digambar hidup (sandiwara, wayang, dsb). Cerita rakyat; Sastra cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan.

Menurut Tanya dan Winardi (2008: 94) cerita rakyat bisa berupa cerita tentang terjadinya suatu tempat atau daerah, baik yang bersifat nyata maupun yang tidak diketahui kebenarannya. Ada beberapa macam cerita rakyat, misalnya legenda, mitos, dongeng, fabel, dan sage.

a. Legenda adalah cerita terjadinya suatu tempat, banyak masyarakat yang percaya cerita itu benar-benar terjadi. Contoh cerita legenda misalnya, Cerita Terjadinya Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat, Cerita Terjadinya Rawa Pening di Jawa Tengah.

- b. Mitos adalah cerita yang dipercaya benar-benar terjadi, dianggap suci dan memiliki tokoh dewa, contohnya, asal usul Candi Prambanan, dan Asal Usul Selat Bali.
- c. Fabel termasuk cerita rakyat. Fabel berisi pendidikan moral, biasanya bercerita tentang kehidupan hewan atau binatang. Contoh fabel adalah Kancil Si Pencuri Timun.
- d. Sage adalah cerita tentang tokoh kepahlawanan. Cerita seperti ini banyak beredar di masyarakat. Tetapi sumbernya sulit ditemukan. Biasanya merupakan sumber lisan.

Sebelum adanya pendidikan secara formal, cerita rakyat memegang peranan yang amat penting sebagai media pendidikan dan pengajaran dalam pendidikan keluarga secara informal. Tidaklah disangsikan lagi betapa besar fungsi dan peran cerita rakyat dalam memupuk dan membina kehidupan moral anak. Sekalipun telah tersedia pendidikan formal yang dipandang dapat memberikan pendidikan yang lebih baik, namun cerita-cerita rakyat yang bermutu mengandung nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa tetap memiliki fungsi yang amat penting sebagai media pendidikan dalam membantu membina kepribadian anak secara utuh. (Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah 1991: 13)

Diorama cerita rakyat dapat diartikan sebagai pemandangan atau cuplikan adegan cerita dari zaman dahulu yang hidup di masyarakat secara turun-temurun, baik yang bersifat nyata maupun yang tidak diketahui kebenarannya dengan cara diperkecil atau dibuat sebagai miniatur. Peserta didik

bebas untuk memilih cerita rakyat apa yang akan dijadikan diorama dalam penelitian ini, sesuai dengan minat atau ketertarikan terhadap suatu cerita rakyat tertentu.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Dhariska Rahmi NF, Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Tema Alat Optik dalam Kehidupan di SMP N 9 Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama penggunaan model pembelajaran Berbasis Proyek dalam sebuah pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Berbasis Proyek dalam penelitian ini peserta didik mempelajari alat optik secara berkelompok. Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan soal sebelum diberi perlakuan dan soal sesudah diberi perlakuan.
2. Siska Astari Dewi, Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media *Playdough* Di Kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok B1 TK ABA

Sidoharjo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Relevansi dengan penelitian ini karena kesamaan dalam penggunaan metode penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan diarahkan pada latar dan individu secara utuh (Moleong, 2011: 4).

Penelitian ini berupaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisa dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi, dengan kata lain penelitian deskripsi bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel yang ada, hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel yang diteliti yaitu tentang pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data dalam penelitian ini berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dalam penelitian ini di SMP N 1 Sewon. Beralamatkan di Jalan Parangtritis Km. 7 Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul,

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian berlangsung selama tiga pertemuan yaitu pada tanggal 19 Mei 2014, 26 Mei 2014, dan 2 Juni 2014.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Seni Rupa dan peserta didik kelas VIII-G SMP N 1 Sewon sebanyak 23 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

D. Data Penelitian

Data penelitian diperoleh berdasarkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa di SMP N 1 Sewon, khususnya pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat. Persiapan menjabarkan Kurikulum dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran yang meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Evaluasi hasil pembelajaran berbasis proyek berupa evaluasi karya anak melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon.

E. Sumber Penelitian

Sumber data penelitian ini adalah Guru Seni Rupa, Kepala Sekolah, dan karya anak kelas VIII-G SMP N 1 Sewon. Guru merupakan sumber data tentang persiapan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui diorama kelas VIII-G. Kepala sekolah merupakan sumber data tentang kurikulum dan latar

belakang sekolah. Karya anak kelas VIII-G merupakan sumber data tentang hasil pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan, di mana peneliti terlibat aktif dalam keseharian informan. Teknik ini diperlukan untuk mendapatkan data-data yang bersifat visual, tentang pembelajaran seni rupa terutama pelaksanaan pembelajaran diorama cerita rakyat yang relevan dengan konteks permasalahan. Selain itu digunakan juga catatan lapangan agar mempermudah proses observasi dalam melakukan penelitian. Catatan lapangan berisi sumber data penelitian yang mencatat seluruh hasil observasi selama dilakukannya penelitian (lihat lampiran halaman 145). Selama penelitian ini dilakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek serta pembuatan dan hasil karya diorama cerita rakyat. Berikut adalah tabel observasi:

Tabel 2: Teknik Observasi

No	Observasi	Tanggal	Hasil
1.	Pra Observasi	27 Maret 2014	Menemukan topik yang akan dibahas serta meminta izin penelitian dari pihak sekolah
2.	Observasi Penelitian	19 Mei 2014	a. Pengamatan pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat yang meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. b. Pengamatan aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran.
3.	Observasi Penelitian	26 Mei 2014	a. Pengamatan pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat yang meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. b. Pengamatan aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran.
4.	Observasi Penelitian	2 Juni 2014	a. Pengamatan pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat yang meliputi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. b. Pengamatan aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran. c. Evaluasi pembelajaran.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah cara mengumpulkan data melalui tanya jawab secara lisan antara pengumpul data dan sumber data. Penelitian ini dilakukan wawancara, dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu berupa informasi lisan dari sumber. Data deskriptif ini bermanfaat untuk mengidentifikasi data berupa informasi pada saat pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada

Sarjiyem selaku Kepala SMP N 1 Sewon dengan pedoman wawancara (lihat lampiran halaman 97 kisi - kisi pedoman wawancara untuk kepala sekolah), Ponidi selaku guru Seni Rupa SMP N 1 Sewon, dengan pedoman wawancara (lihat lampiran halaman 100 kisi - kisi pedoman wawancara untuk guru Seni Rupa) dan beberapa (perwakilan) peserta didik kelas VIII-G SMP N 1 Sewon (lihat lampiran halaman 103 kisi - kisi pedoman wawancara untuk peserta didik VIII-G). Berikut adalah tabel teknik wawancara:

Tabel 3: Teknik Wawancara

No	Wawancara	Tanggal	Perihal
1.	Kepala Sekolah	9 Juni 2014	1. Kurikulum 2. Kondisi sekolah 3. Kondisi siswa & guru
2.	Guru Seni Rupa kelas VIII G	9 Mei 2014 2 Juni 2014 6 Juni 2014	1. Persiapan RPP dan Silabus 2. Pelaksanaan (Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) 3. Evaluasi (penilaian karya diorama VIII G)
3.	Peserta didik kelas VIII G	6 Juni 2014	1. Pembelajaran diorama cerita rakyat

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen yang sudah ada sebelumnya berupa tertulis atau rekaman. Dokumentasi yang terkait dalam penelitian ini berupa Silabus dan RPP pelajaran Seni Rupa.

G. Instrumen Penelitian

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan penelitian, maka digunakan alat bantu berupa :

1. Pedoman observasi

Pedoman pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

Tabel 4: **Pedoman Observasi**

No	Observasi
A	<p>Pengamatan tentang pembelajaran berbasis proyek.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan awal, menyiapkan media contoh karya dan alat bahan yang digunakan dalam melakukan praktik berkarya. 2. Kegiatan inti, guru menyampaikan langkah-langkah praktik. <ol style="list-style-type: none"> a) Guru memberikan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas, dan membuat jadwal proyek. b) Pembentukan kelompok, dan melakukan perencanaan hingga pembuatan proyek. c) Guru memantau kerja peserta didik. 3. Kegiatan akhir, penilaian karya dan evaluasi.
B	<p>Pengamatan aktivitas peserta didik saat pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan komunikasi dalam kelompok. 2. Peserta didik berkerja sama dalam mengerjakan proyek diorama.

2. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini berupa silabus dan RPP (dapat dilihat pada lampiran halaman 77-93).

3. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik SMP N 1 Sewon (lihat lampiran halaman 97-103).

Tabel 5: Pedoman Wawancara

Wawancara	Wujud data	Aspek yang tanyakan
Kepala Sekolah	1. Latar belakang sekolah 2. Kurikulum 3. Kondisi peserta didik & tenaga pengajar 4. Pembelajaran	1. Sejarah berdiri, profil, kondisi fisik SMP N 1 Sewon 2. Penggunaan kurikulum di SMP N 1 Sewon 3. Jumlah peserta didik tahun 2013-2014, jumlah guru keseluruhan, dan jumlah guru seni budaya. 4. Penggunaan model Pembelajaran Berbasis Proyek
Guru Seni Rupa kelas VIII G	1. Persiapan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi	1. Persiapan RPP 2. Pelaksanaan (Kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) 3. Evaluasi (penilaian karya diorama VIII G)
Peserta didik kelas VIII G	1. Pembelajaran	1. Pembelajaran diorama

H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian dilakukan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini uji keabsahan data dilaksanakan selama proses penelitian berlangsung yaitu selama proses pencarian data. Meningkatkan ketekunan dalam pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan dapat dipastikan data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis (Sugiyono, 2010: 370).

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu peneliti meningkatkan ketekunan dalam pengamatan selama melakukan penelitian. Peneliti aktif mengamati dan mencatat setiap kegiatan yang dilakukan dan ditemukan di lapangan dalam catatan lapangan.

I. Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono (2010: 337) analisis data yang digunakan menggunakan Model Miles dan Huberman, yaitu analisis data yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data periode tertentu.

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan cukup banyak, karena semakin lama peneliti berada di lapangan maka akan semakin banyak data yang didapat, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

Penelitian ini mereduksi data yang ditemukan dan dicatat dalam catatan lapangan selama penelitian. Data yang diperoleh sangat banyak dan beragam, maka tujuan mereduksi dalam penelitian ini adalah untuk mengambil data yang digunakan dan membuang data yang tidak digunakan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang biasa digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Setelah proses reduksi dalam penelitian ini, kemudian penelitian disajikan data dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh selama penelitian, contoh ditampilkannya foto selama proses penelitian, kemudian dari foto tersebut peneliti mendiskripsikan dan menjelaskannya dengan teks.

3. Verifikasi

Tahap ketiga adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan menjadi temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Setelah melakukan penelitian, proses reduksi data dan penyajian data, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

a. Analisis Lingkungan dan Keadaan SMP N 1 Sewon

Secara geografis, SMP N 1 Sewon terletak di sisi timur Jalan Parangtritis, dengan jarak kurang lebih tujuh kilometer ke arah selatan dari Kota Yogyakarta. Sedangkan secara administratif, SMP N 1 Sewon berada di wilayah Desa Timbulharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Jika ditinjau dari keadaan sosial budaya, SMP N 1 Sewon terletak pada perbatasan antara masyarakat perkotaan dengan segala kedinamisan pola pikir atau tingkah lakunya dan masyarakat pedesaan yang mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dibandingkan dengan masyarakat kota.

SMP N 1 Sewon adalah sekolah negeri dan berstatus sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN) sejak tahun 2004, memiliki luas tanah 1,7 hektar dengan fasilitas gedung yang terbagi menjadi beberapa ruang. Ruang-ruang yang dimiliki adalah 24 ruang kelas (masing-masing berukuran 8 x 7 meter dilengkapi dengan 14 bangku dan 28 kursi siswa, 1 meja dan kursi guru, serta 1 papan tulis, 2 kipas angin), 1 ruang bimbingan konseling, 1 ruang perpustakaan (berukuran 7 x 25 meter), 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang wakil kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 1 ruang OSIS, 1 ruang UKS, 1 mushola, 1 ruang agama Kristen, 1 ruang

agama Katholik, 3 gudang, 3 kantin, tempat parkir sepeda siswa dan guru, dan 13 kamar mandi atau WC. Lapangan olah raga yang dimiliki antara lain: 1 lapangan basket, 2 lapangan voli, 2 lapangan badminton, dan 1 lapangan upacara.

Adapun visi SMP N 1 Sewon adalah mempersiapkan siswa cerdas, terampil, berprestasi, bertanggung jawab, berakhlak mulia dan berwawasan lingkungan. Sedangkan misi SMP N 1 Sewon adalah melaksanakan pengembangan Kompetensi pendidikan yang meliputi: (1) Proses KBM yang inovatif, efektif-efisien. (2) Peningkatan kemampuan akademik, ketrampilan, olah raga dan seni. (3) Peningkatan kemampuan keagamaan guru dan siswa. (4) Peningkatan kemampuan guru dalam tugas. Dan (5) Peningkatan kesadaran pelestarian dan pengelolaan lingkungan.

b. Tenaga Pengajar dan Peserta didik SMP N 1 Sewon

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus mencakup dua komponen utama, yakni guru dan peserta didik. SMP N 1 Sewon saat ini 645 peserta didik, dengan rincian setiap jenjang kelas diisi maksimal 216 siswa. SMP N 1 Sewon dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dengan jumlah guru sebanyak 51 orang. Daftar nama tenaga pengajar dan pegawai serta anak didik di SMP N 1 Sewon terdapat di lampiran halaman 106.

2. Persiapan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon

Persiapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat hampir sama dengan pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa pada umumnya. Cakupan kegiatan pembelajaran berdasarkan silabus

meliputi perencanaan mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Sesuai kurikulum yang digunakan di kelas VIII SMP N 1 Sewon masih mengacu pada Permendikbud nomer 22 tahun 2006, menggunakan Kurikulum 2006 yaitu KTSP. Berikut ini standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Seni Rupa untuk kelas VIII

Tabel 6: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (Semester 1)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan Nusantara
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara 2.2 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara 2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar

Tabel 7: **Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (Semester 2)**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengapresiasi karya seni rupa	<p>1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara</p> <p>1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan Nusantara</p>
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	<p>2.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara</p> <p>2.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis</p> <p>2.3 Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah</p> <p>2.4 Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah</p>

Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta mengembangkan Kompetensi Dasar mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar, dengan indikator pencapaian peserta didik mampu membuat gambar ilustrasi. Pembuatan diorama cerita rakyat, peserta didik membuat ilustrasi gambar berupa

latar pemandangan tempat dan suasana saat adegan cerita rakyat berlangsung, dan gambar tokoh yang ada dalam cerita rakyat. Selanjutnya gambar-gambar tersebut digabung dan disusun dalam kotak diorama, sehingga terciptalah sebuah karya diorama cerita rakyat.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 47 tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan RPP inilah seorang guru diharapkan bisa menerapkan pembelajaran secara terprogram. Komponen di dalam RPP meliputi: (1) identitas mata pelajaran, (2) standar kompetensi dan kompetensi dasar, (3) alokasi waktu, (4) indikator pencapaian kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) materi ajar, (7) metode pembelajaran, (8) kegiatan pembelajaran meliputi pendahuluan, inti dan penutup, (9) penilaian hasil belajar, dan (10) sumber belajar. RPP Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon dapat dilihat dalam lampiran hal 86-93.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon

Pembelajaran dilakukan di ruang kelas VIII-G dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning*. Pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII-G SMP N 1 Sewon di mulai pukul 11.10 sampai 12.30 WIB. Pembelajaran Berbasis Proyek

dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat menekankan model pembelajaran Berbasis Proyek yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam melakukan pembelajaran. Pembelajaran ini akan mendapatkan hasil belajar berupa produk karya seni diorama cerita rakyat. Jumlah peserta didik di kelas VIII-G sebanyak 23 orang, dan dibagi menjadi empat kelompok kecil dalam pembelajaran Berbasis Proyek ini.

a. Waktu Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai jadwal yang sudah ada di sekolah, jadwal mata pelajaran Seni Rupa dikelas VIII-G jatuh setiap hari Senin jam ke-6 sampai jam ke-7. Kegiatan pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat berlangsung selama tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 19 Mei, 26 Mei, dan 2 Juni 2014, dengan masing-masing alokasi waktunya adalah 80 menit. Alokasi waktu ini belum ditambah dengan alokasi waktu yang digunakan peserta didik saat membuat karya diluar alokasi waktu saat melakukan pembelajaran di sekolah. Peserta didik secara berkelompok dapat melakukan pembuatan karya diluar sekolah. Berikut merupakan jadwal kegiatan pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat dikelas VIII-G:

Tabel 8: **Jadwal Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas VIII-G**

No	Tanggal	Kegiatan
1.	19 Mei 2014	a. Pembukaan pembelajaran b. Guru memberikan materi terkait diorama cerita rakyat c. Guru memberikan pertanyaan mendasar untuk memulai membuat proyek d. Peserta didik mulai mendesain perencanaan proyek berupa sket/konsep dengan berdiskusi didalam kelompok e. Guru dan peserta didik menyusun jadwal pelaksanaan proyek f. Guru memberikan evaluasi kegiatan hari ini
2.	26 Mei 2014	a. Guru melakukan pengamatan terhadap kerja yang dilakukan peserta didik dengan kelompoknya b. Peserta didik melanjutkan pembuatan proyek berdasarkan perencanaan yang dibuat minggu lalu c. Guru memberikan evaluasi kegiatan hari ini
3.	2 Juni 2014	a. Peserta didik melakukan tahap finishing dalam pembuatan proyek diorama cerita rakyat b. Peserta didik melakukan presentasi hasil karya proyek diorama cerita rakyat c. Guru mengevaluasi dan melakukan refleksi terhadap aktivitas pembuatan proyek yang sudah dijalankan

b. Materi

Materi yang digunakan dalam pembelajaran meliputi pengertian diorama, berbagai jenis cerita rakyat dan alat dan bahan yang diperlukan serta cara membuat diorama cerita rakyat. Pembelajaran ini juga menggunakan media

contoh karya berupa dua buah diorama guna membantu memberikan gambaran dan merangsang kreativitas peserta didik membuat proyek diorama cerita rakyat.

c. Metode Pembelajaran yang digunakan

Penyampaian materi proyek diorama cerita rakyat dalam penelitian ini, guru tidak hanya menyampaikannya dengan ceramah, tetapi menggunakan metode tanya jawab. Metode tanya jawab ini dapat membuat peserta didik lebih aktif karena mereka merespon pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, contohnya guru bertanya “Ada yang pernah lihat diorama?” “Jadi pengertian diorama menurut kalian apa?”. Metode ini lebih efektif untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah itu untuk memulai perencanaan pembuatan proyek, peserta didik melakukan perencanaan menggunakan metode diskusi. Dimana dalam metode ini peserta didik melakukan diskusi bersama kelompoknya untuk menentukan tindakan dalam memecahkan masalah pembuatan proyek diorama. Setelah itu peserta didik melakukan praktik untuk membuat diorama.

d. Evaluasi

Evaluasi dalam model Pembelajaran Berbasis Proyek menggunakan presentasi. Setiap kelompok setelah proyeknya selesai akan melakukan presentasi terhadap karya yang sudah mereka buat. Presentasi ini juga merupakan salah satu bentuk sikap tanggung jawab peserta didik setelah melakukan proses pembuatan proyek diorama cerita rakyat.

Saat presentasi, peserta didik (bisa diwakili salah satu anggota kelompok, ketua, sekretaris atau anggota) menjelaskan cerita rakyat apa yang mereka buat. Menjelaskan tokoh apa saja yang ada dalam cerita tersebut, dan apa yang sedang mereka lakukan. Kemudian menjelaskan proses pembuatan, bahan-bahan yang digunakan, kendala selama mengerjakan proyek dan solusinya.

Evaluasi berupa penilaian yang dilakukan guru. Penilaian meliputi dua aspek, yaitu penilaian proyek dan penilaian produk. Penilaian produk merupakan penilaian selama proses pengerjaan proyek dari awal sampai akhir, sedangkan penilaian produk merupakan penilaian yang berkaitan dengan produk yang dihasilkan (format penilaian ada dalam lembar RPP halaman 92-93, hasil nilai dapat dilihat dihalaman 136).

e. Kondisi Peserta Didik

Pertemuan pertama kondisi peserta didik di kelas VIII-G terlihat antusias begitu peneliti memasuki kelas, sebab peneliti dahulu pernah melakukan praktik mengajar (PPL) di kelas ini selama kurang lebih 3 bulan, dan melakukan kuliah kerja nyata (KKN) selama lebih dari 5 bulan. Mereka menanyakan pertanyaan ringan seperti “Lama *nggak* ketemu mbak!” “Mbak mau *ngajar* lagi ya?” dan kondisi mereka tidak terlihat canggung atau merasa asing dengan kehadiran peneliti. Pada pertemuan pertama mereka menyimak materi yang disampaikan guru yang dibantu oleh peneliti. Terlihat beberapa anak yang masih asik bermain dan bercanda bersama teman sebangkunya. Setelah

peneliti mengeluarkan contoh karya diorama, mereka tampak antusias, dan seluruh peserta didik dikelas mengamati diorama yang dibawa peneliti.

Pertemuan selanjutnya kedua dan ketiga, peserta didik sudah fokus dengan kelompok mereka sendiri-sendiri. Sesekali ada peserta didik yang berjalan-jalan melihat kegiatan kelompok lain, dan beberapa peserta didik saling bertukar alat dan bahan dengan kelompok lain. Situasi kelas sedikit ramai, karena setiap kelompok sedang melakukan kegiatan membuat proyek diorama sambil berdiskusi dan bercerita, menjadikan suasana kelas sedikit ramai. Peneliti mengamati ada beberapa anak yang kurang aktif atau ikut bermain dan berkumpul dikelompok lain yang bukan kelompoknya. Sesekali guru menegur untuk mengatur peserta didik agar kembali kedalam kelompoknya masing-masing.

f. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon

Pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII-G dimulai dengan guru membuka pembelajaran. Pada setiap pertemuan, saat membuka pelajaran guru terlebih dahulu menanyakan kabar dan keadaan peserta didik. Guru juga menanyakan siapa yang tidak masuk pada hari itu. Kemudian guru memberikan sedikit motivasi dengan sedikit bercanda agar suasana kelas tidak terlalu kaku.

1) Pertemuan ke-I

Pertemuan pertama, saat awal pembelajaran guru sudah memberi informasi awal materi yang akan disampaikan yaitu proyek membuat produk diorama cerita rakyat. Setelah menuliskan judul pada papan tulis, kemudian guru memulai pembelajaran menggunakan metode tanya jawab seperti yang sudah

disampaikan di halaman 45. Selanjutnya guru yang menunjukkan contoh diorama, agar peserta didik menjadi tertarik dan diharapkan dapat memberikan rangsangan kreativitas. Kemudian guru menyampaikan langkah-langkah praktik pembuatan karya seni diorama cerita rakyat. Pertama guru menjelaskan alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam membuat proyek. Lalu guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan diorama cerita rakyat.



Gambar 2: Guru sedang menyampaikan materi



Gambar 3: Peneliti menunjukkan contoh diorama

Kemudian peserta didik mulai dibagi dalam kelompok kecil dengan cara berhitung 1 sampai 4, maka peserta didik dengan angka 1 harus berkumpul jadi satu, bernama kelompok satu. Peserta didik dengan angka 2, berkumpul menjadi kelompok dua dan begitu seterusnya sampai didapatkan ada empat kelompok kecil. Kemudian guru dan peserta didik bersama-sama menyusun jadwal aktivitas proyek.

Tabel 9: **Jadwal Proyek**

No	Tanggal	Pencapaian Proyek
1	19 Mei 2014	a. Kelompok proyek terbentuk. b. Membuat perencanaan berupa sket/konsep produk. c. Pembagian kerja dan penentuan alat bahan yang akan digunakan.
2	26 Mei 2014	a. Mulai membuat proyek berdasarkan sket/konsep yang sudah dibuat b. Sudah mulai menggambar dan memotong tokoh atau bahan yang akan digunakan dalam diorama
3	2 Juni 2014	a. Penyelesaian akhir atau <i>finishing</i> untuk proyek pembuatan diorama. b. Presentasi per kelompok. c. Evaluasi.

Setelah itu kelompok-kelompok kecil tadi memulai sesi bekerja dalam kelompok. Sehingga ditentukan nama kelompok menggunakan judul cerita rakyat yang akan dibuat menjadi diorama. Kelompok satu bernama Surabaya,

kelompok dua bernama Timun Emas, kelompok tiga bernama Roro Jonggrang, dan terakhir kelompok empat bernama Jaka tarub.



Gambar 4: Peserta didik melakukan kegiatan diskusi

2) Pertemuan ke-II

Pada pertemuan kedua, masing-masing kelompok sudah siap dengan alat dan bahan yang akan diolah menjadi bagian dalam karya diorama. Setelah minggu sebelumnya mereka berdiskusi dalam kelompok dan melakukan pembagian kerja, pada hari itu mereka memulai mewujudkan karya, yang semula berupa perencanaan proyek menjadi sebuah produk.

Beberapa kelompok terlihat kompak saat mengerjakan proyek, namun ada juga kelompok yang kurang persiapan karena kurang komunikasi sesama anggota sehingga bahan dan alat banyak yang lupa tidak dibawa. Sebagian besar

kelompok melakukan diskusi dengan mengelilingi meja, atau berbentuk hampir menyerupai lingkaran. Setelah berdiskusi, mereka kemudian membuat konsep perencanaan berupa sketsa.

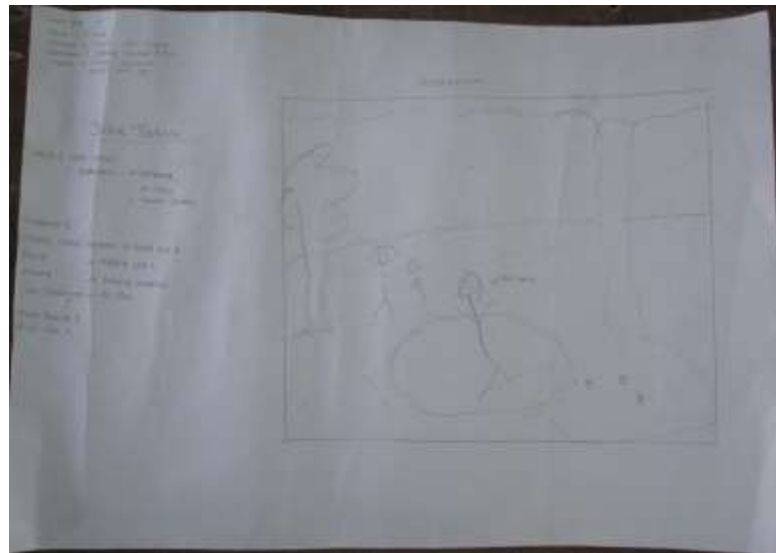


Gambar 5: Konsep perencanaan kelompok Roro Jonggrang



Gambar 6: Konsep perencanaan kelompok Surabaya

Beberapa kelompok membuat konsep perencanaan pembuatan proyek berupa sket yang cukup lengkap, namun ada juga kelompok yang membuatnya sederhana.



Gambar 7: Konsep perencanaan kelompok Jaka Tarub



Gambar 8: Konsep perencanaan kelompok Timun Emas

Sebagian kelompok sudah terlihat memasang gambar yang sudah dibuat menjadi *background* atau gambar latar belakang. Sebagian lagi sudah mulai

memasang tanaman imitasi atau tanaman hias dan gambar-gambar pendukung pada dioramanya.

3) Pertemuan ke-III

Pertemuan ketiga, sebagian besar kelompok sudah melakukan proses penyelesaian akhir, seperti menyusun tanaman, dan gambar tokoh yang sudah dibuat ke dalam kota diorama. Namun ada juga kelompok yang proses bekerjanya sedikit lambat.



Gambar 9: Kegiatan pembuatan proyek kelompok Rara Jonggrang



Gambar 10: **Kegiatan pembuatan proyek kelompok Surabaya**

Saat peserta didik melakukan proses pembuatan diorama, guru dan memantau kinerja dari setiap kelompok. Kegiatan memantau perkembangan proyek diorama, guru juga menyempatkan untuk bertanya-tanya sekitar proses pembuatan diorama pada setiap kelompok. Pertanyaan yang ditanyakan sekitar masalah bahan yang digunakan dan alasan penggunaannya.

Setelah selesai, seluruh kelompok maju bergiliran untuk melakukan presentasi tentang produk yang sudah dihasilkan dalam pembelajaran selama tiga pertemuan. Sebagian besar kelompok dapat mendeskripsikan tentang karya yang sudah dibuat, mulai dari adegan dan jalan cerita rakyat yang diambil untuk dibuat diorama.



Gambar 11: Guru memantau kerja proyek

Untuk keaktifan kinerja masing-masing peserta didik dalam kelompok, digunakan catatan lapangan untuk mencatat segala aktivitas yang diamati dan ditemukan selama pembelajaran pembuatan proyek diorama cerita rakyat berlangsung.



Gambar 12: Peserta didik mempresentasikan karyanya

4. Evaluasi Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon

Penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan Juni 2014. Penelitian ini dibatasi dengan meneliti SMP N 1 Sewon kelas VIII-G. Hasil observasi dikelas VIII-G terdapat 14 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Data yang diambil merupakan data yang terkait dengan persiapan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat selama 3 pertemuan. Peserta didik kelas VIII-G dalam mengikuti pembelajaran sebagian besar aktif dan semangat dalam melakukan proyek pembuatan diorama cerita rakyat. Namun beberapa peserta didik pada awalnya kurang aktif, akan tetapi karena mereka bekerja dalam kelompok yang memiliki struktur keanggotaan berupa ketua, sekretaris dan bendahara, maka ada seorang ketua yang berperan mengelola dan mengatur kerja dalam kelompoknya. Sehingga seluruh peserta didik dituntut aktif dan ikut andil dalam penentuan keputusan pembuatan proyek diorama ini.

Peralatan dan bahan yang digunakan tergantung keputusan disetiap kelompok, alat dan bahan apa yang mereka pakai dalam membuat proyek ini. Namun guru dan peneliti menyarankan membuat diorama dengan bahan yang mudah didapatkan dilingkungan sekitar, kemudian sebagian besar kelompok memanfaatkan kardus, gabus dan karton yang dapat diolah menjadi sebuah produk karya seni yaitu diorama. Dari hasil wawancara dengan guru Seni Rupa, jika bahan yang digunakan sedikit lebih bagus mungkin hasilnya akan jauh lebih baik, namun dengan penggunaan bahan yang sederhana seperti ini saja sudah cukup bagus dan tujuan pembelajaran pun sudah dapat tercapai dengan baik.

Hasil wawancara dengan guru Seni Rupa, mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan model Berbasis Proyek ini membuat anak lebih mandiri karena mereka bisa merasakan kerja dalam tim yang sebenarnya. Peran peserta didik lebih terlihat menonjol karena mereka menemukan masalah, dan mereka akan berkomunikasi untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara yang berbeda-beda pada masing-masing kelompok.

Setiap kelompok memiliki satu orang yang memberikan pengarahan, dan orang itu ternyata tidak harus berperan sebagai ketua kelompok. Beberapa kelompok yang diamati, ketua kelompoknya justru kurang bisa memberikan pengarahan dalam mengatur kelompoknya. Berikut merupakan pembahasan pengerjaan proyek masing-masing kelompok:

a) Kelompok Satu (Surabaya)



Gambar 13: **Produk diorama Surabaya**

Menurut catatan lapangan, pada pertemuan pertama kelompok ini justru terlihat kurang kompak. Anggota yang perempuan mengelompok didepan sedangkan anggota laki-lakinya juga mengelompok sendiri dibelakang, terkesan menjadi dua kelompok yang berbeda. Saat pembentukan ketua, Hendi dipilih menjadi ketua, saat itu Hendi mulai mengajak teman-teman nya untuk menjadi satu bergabung diskusi, namun Yusuf dan Iqbal tetap susah untuk diajak bergabung. Setelah judul sudah diputuskan barulah Iqbal dan Yusuf ikut aktif dalam pembuatan sket atau konsep pembuatan diorama, ternyata Iqbal adalah anak yang berbakat dalam menggambar.

Pertemuan kedua, pembagian kerja dikelompok ini terlihat cukup baik, ada dua kelompok terpisah yang bekerja sesuai dengan tugasnya. Yusuf dan Iqbal menjadi pabrik dalam memproduksi gambar sedangkan Ani, Duwi dan Siti merangkai bagian ruang diorama, sedangkan ketua, Hendi sesekali mengecek kedua kelompok kecilnya. Meski terlihat bekerja sendiri-sendiri, namun ada komunikasi yang tetap terjalin melalui ketua kelompok, yang menyampaikan kebutuhan dan kekurangan masing-masing bagian.

Pertemuan ketiga, ada kejadian menarik dimana salah satu anggotanya menangis, yaitu Ani. Ternyata penyebab Ani menangis adalah dia kurang percaya diri dengan gambar yang dia buat, padahal menurut peneliti gambar Ani cukup baik (Ani menggambar latar *foreground*). Kelompok ini menjadi kelompok terakhir dalam penyelesaian proyek diorama cerita rakyatnya. Padahal hasil produknya termasuk paling sederhana daripada kelompok lain yang lebih meriah dengan banyaknya bahan yang ditambahkan dalam dioramanya.

b) Kelompok Dua (Timun Emas)



Gambar 14: **Produk diorama Timun Emas**

Pertemuan pertama, 19 Mei 2014, kelompok ini sangat aktif dan terlihat kompak karena semua anggota terlihat kompak dalam berdiskusi. Pada saat perancangan proyek pembuatan karya diorama, kelompok ini merancang konsep lebih lengkap dan mantap (Lihat pada konsep/sket diorama Timun Emas halaman 52). Kelompok ini sangat mandiri dalam berfikir dan bekerja dalam pembuatan perancangan proyek. Terlihat dipertemuan pertama, peran ketua yaitu Fachri kurang menonjol dibandingkan Dyas. Dyas lebih banyak mengatur jalannya diskusi, dan pembagian kerja.

Pertemuan kedua, semakin terlihat bahwa kinerja ketua kurang baik, justru peran untuk mengatur dan mengkoordinasi kinerja anggota diambil oleh Dyas. Seluruh anggota dalam kelompok ini melakukan tugas sesuai yang ditugaskan. Kinerja kelompok ini cukup terkonsep dan matang dibanding

kelompok Surabaya. Namun kekurangan pada kelompok ini adalah persiapan alat dan bahan yang banyak terlupa atau tidak terbawa. Sehingga menurut hasil wawancara dengan Dyas, mereka harus meminta dan meminjam bahan serta alat dari kelompok lain.

Pertemuan ketiga, meski kelompok ini minggu lalu seperti kurang siap dari segi alat dan bahan, namun pada pertemuan ketiga mereka memperbaiki kinerja dengan lebih mempersiapkan alat dan bahannya. Kelompok ini termasuk kelompok yang cepat dalam proses pengerjaan proyek diorama cerita rakyat pada pertemuan ketiga, sehingga kelompok ini menjadi kelompok pertama yang dioramanya selesai.

c) Kelompok Tiga (Rara Jonggrang)



Gambar 15: Produk diorama Roro Jonggrang

Pertemuan pertama, kelompok ini lama dalam menentukan cerita rakyat apa yang akan diangkat dalam proyek diorama. Peneliti kemudian memberikan berbagai macam referensi cerita rakyat yang bisa dipakai, setelah melalui diskusi yang panjang akhirnya kelompok ini menentukan sendiri cerita yang akan diambil. Konsep perancangan proyek kelompok ini tidak selengkap konsep yang dibuat oleh kelompok Timun Emas, namun sudah ada pembagian tugas yang lengkap.

Pertemuan kedua, kelompok ini merupakan kelompok dengan kepemimpinan ketua yang paling baik. Ketua didalam kelompok ini adalah Shafa, dia mampu mengelola dan mengatur anggotanya dengan baik. Ketua membagi dengan jelas tugas yang harus dikerjakan anggotanya. Sehingga semua anggota tidak ada yang tidak mengerjakan tugas, karena ketua sangat tegas dalam mengatur kinerja kelompoknya.

Pertemuan ketiga, kelompok ini semakin aktif dan kompak dalam bekerjasama membangun proyek diorama. Karena merasa bahan kurang lengkap, Shafa mengajak Dalu untuk mencari bahan-bahan disekitar lingkungan sekolah yang bisa digunakan untuk mendukung penampilan diorama kelompok mereka. Menurut Shafa dalam hasil wawancara yang dilakukan dengan peneliti, Shafa merasa waktu untuk membuat diorama ini kurang, hal ini ditunjukkan pada saat pertemuan ketiga, kelompok ini nampak tergesa-gesa dalam membuat dioramanya.

d) Kelompok Empat (Jaka Tarub)



Gambar 16: **Produk diorama Jaka Tarub**

Pertemuan pertama, kelompok ini mulai dengan pembentukan anggota. Kemudian mereka berdiskusi cerita apa yang akan diangkat untuk dibuat diorama. Pada awalnya, mereka tidak berdiskusi dengan membentuk lingkaran, hampir sama dengan kelompok Surabaya, peserta didik laki-laki memilih berkumpul dimeja sendiri dan tidak bergabung dengan peserta didik yang perempuan. Namun setelah mereka mulai untuk membuat sket/rencangan proyek, mereka dapat bergabung untuk berdiskusi. Konsep yang dihasilkan kelompok ini sangat sederhana.

Kelompok ini cukup kompak pada pertemuan kedua. Tanpa diamati atau disuruh untuk mengerjakan oleh ketua, mereka sudah bisa mengerjakan bagian tugas masing-masing. Sambil mengerjakan proyek seperti menggambar dan memotong gambar, sesekali mereka berkomunikasi untuk mendiskusikan

mengenai kualitas gambar yang mereka buat kepada anggota lain. Kelompok ini juga kurang persiapan karena banyak alat dan bahan yang tidak dibawa, sehingga mereka harus meminjam dan meminta bahan milik kelompok lain.

Pertemuan ketiga, gambar dan perlengkapan yang akan disusun dalam diorama sudah lengkap. Kemudian mereka mulai menyusun semua tokoh dan bahan pendukung di dalam kotak diorama yang sudah ditempel *background* sesuai dengan adegan yang diambil dalam cerita Jaka Tarub. Kinerja kelompok ini cukup cepat, dan kelompok Jaka Tarub ini menjadi kelompok kedua yang menyelesaikan proyek pembuatan diorama cerita rakyat.

B. Pembahasan

1. Persiapan Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon

Persiapan pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon cukup baik. SMP N 1 Sewon merupakan sekolah dengan kualitas pendidik yang cukup baik, hampir semua tenaga pendidiknya berjenjang pendidikan S1 bahkan tiga pendidik sudah berpendidikan sampai jenjang S2. Prestasi yang didapatkan oleh peserta didik di SMP N 1 Sewon juga cukup membanggakan, baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

Di SMP N 1 Sewon, setiap pendidik diwajibkan membuat RPP sebelum mengajar dikelas. Tujuan pembuatan RPP ini agar pembelajaran yang dilakukan sudah terkonsep atau direncanakan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Setiap guru juga diberi kebebasan dalam

mengembangkan RPP yang akan digunakan, agar pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon

Pelaksanaan pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon masih terdapat beberapa kekurangan, namun selebihnya cukup baik. Kekurangan maupun kendala yang dihadapi selama pembelajaran yaitu masalah alat bahan dan waktu.

Alat dan bahan yang digunakan memang sudah disepakati sejak awal perancangan proyek pembelajaran. Karena keterbatasan sekolah dalam memfasilitasi alat dan bahan untuk pembelajaran, maka alat dan bahan yang akan digunakan peserta didik dibebaskan sesuai dengan kemampuan masing-masing kelompok dalam mendanai proyek. Bahan yang akan dibuat diorama disarankan menggunakan bahan-bahan yang berada disekitar lingkungan peserta didik dan memanfaatkan bahan yang tidak terpakai, secara tidak langsung bermanfaat untuk mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi barang yang bernilai seni serta melatih kreativitas anak dalam berkarya. Namun pada kenyataan saat dilakukan pembelajaran, beberapa kelompok kurang persiapan dalam menyediakan alat dan bahan. Seperti hasil wawancara yang dilakukan terhadap perwakilan dari masing-masing kelompok, tiga dari empat perwakilan peserta didik yang diwawancara mengatakan kendala yang ditemui berasal dari alat dan bahan.

Beberapa peserta didik mengungkapkan masalah yang terjadi akibat anggota yang sudah ditugaskan untuk membawa bahan dan alat sesuai tugasnya, justru lupa membawa pada saat pembelajaran. Akibatnya, kelompok merasa kesulitan dalam mengerjakan proyek. Namun kendala tersebut dapat teratasi dengan saling meminjam alat dan meminta bahan dari kelompok lain. Adanya rasa kekeluargaan dikelas VIII-G sangat membantu dalam terlaksananya pembelajaran ini.

Selain itu kendala waktu juga menjadi kekurangan dalam pembelajaran ini. Satu dari empat peserta didik yang diwawancarai mengungkapkan, dirinya merasa tergesa-gesa dalam mengerjakan proyek diorama ini. Meski begitu, guru dan peneliti sudah mengantisipasi masalah waktu dengan membuat jadwal proyek yang sudah disepakati dari awal. Dari empat perwakilan peserta didik yang diwawancarai, hanya satu yang merasa masalah waktu ini menjadi kekurangan, itu berarti sebagian besar peserta didik beserta kelompok sudah bisa mengelola waktu dalam membuat proyek dengan baik.

3. Evaluasi Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon

Hasil pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon berwujud empat diorama yang dibuat oleh empat kelompok yang berbeda, dan setiap kelompok beranggotakan 5-6 peserta didik. Karya yang dihasilkan berupa sebuah diorama dengan berbagai macam komposisi bahan yang digunakan.

Proses pembelajaran menggunakan model Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon cukup baik. Hasil wawancara terhadap perwakilan peserta didik mengatakan, bahwa pembelajaran ini menyenangkan. Seluruh narasumber mengatakan hal menyenangkan dalam pembelajaran ini adalah mereka dapat bekerja bersama-sama dengan teman satu tim, pekerjaan terasa tidak sulit, dan terasa ringan. Selama observasi, peneliti menemukan bahwa tanpa kehadiran guru pun, peserta didik dapat menjalankan proyek dengan baik didalam kelompok masing-masing. Hal ini peneliti temukan pada saat pertemuan kedua, guru terlambat untuk masuk kelas, namun peserta didik langsung membentuk kelompok masing-masing dan segera mengerjakan proyek.

Model pembelajaran ini juga membuat setiap kelompok harus mampu mengatur waktu pengerjaan dan mengelola alat serta bahan yang akan digunakan dalam membuat diorama. Adanya peran ketua, membuat peserta didik belajar mengenai sikap kepemimpinan, dan anggota belajar sikap untuk menuruti aturan yang dibuat oleh pemimpin kelompok. Jika dalam suatu kelompok peran ketua tidak dapat menampilkan sikap kepemimpinan, seperti yang terjadi pada kelompok Timun Emas, kemudian akan hadir anggota yang akan mengatur dan memimpin jalannya proyek.

Hasil dari pembelajaran ini adalah produk karya seni berupa diorama. Teknik yang digunakan dalam pembuatan produk diorama adalah dengan menggambar objek diatas kertas, dan kemudian ditempel pada karton agar dapat berdiri pada kotak/tempat yang sudah ditata sedemikian rupa disertai dengan *background*. Sebagian besar tokoh dari cerita rakyat yang dibuat dalam produk

diorama dikelas VIII-G, sudah dapat mewakili gambaran tokoh yang ada dalam pikiran peserta didik. Contoh dalam karya diorama Timun Emas, peserta didik sudah mampu menggambarkan raksasa sesuai imajinasi mereka, tampak lebih besar dari tokoh Timun Emas, berwajah seram, namun dengan gaya anak-anak warnanya didominasi warna-warna cerah. Sedangkan pada diorama Roro Jonggrang, peserta didik dapat menggambarkan secara visual *setting* suasana alam saat adegan cerita sedang berlangsung. Kelompok Roro Jonggrang menggambarkan suasana langit dalam diorama mereka seperti menjelang senja, yang berwarna gelap namun terdapat guratan cahaya matahari, dan menggambarkan beberapa jin yang membantu Bandung Bondowoso dalam membangun candi. Tidak lupa mereka juga menambahkan ayam sebagai pertanda bahwa hari hampir menjelang pagi.

Sedangkan hasil pembelajaran yang berupa penilaian ke 4 (empat) hasil produk karya seni diorama cerita rakyat, dilakukan dengan indikator penilaian proyek dan penilaian produk. Indikator penilaian proyek berupa perancangan, pelaksanaan dan laporan proyek berupa presentasi. Sedangkan indikator penilaian produk berupa perencanaan bahan, proses pembuatan produk dan tahap akhir penyelesaian produk. Nilai yang diperoleh peserta didik merupakan nilai akhir dari nilai produk dan proyek kemudian dikombinasikan dengan nilai partisipasi peserta didik dalam kinerja kelompoknya. Hasilnya seluruh peserta didik mendapatkan nilai yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM mata pelajaran Seni Budaya yaitu 75.

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, diperoleh kesimpulan dan saran mengenai pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta.

A. Kesimpulan

Persiapan pembelajaran meliputi Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning*. Pelaksanaan pembelajaran, pertama dengan menyiapkan materi terkait diorama cerita rakyat yang dijelaskan dengan metode tanya jawab, dan menyiapkan contoh karya diorama. Kedua, guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok kecil kemudian guru dan peneliti menyampaikan langkah-langkah pembuatan diorama, termasuk membuat aturan kerja dan jadwal proyek. Terakhir, peserta didik mengerjakan proyek secara berkelompok untuk menghasilkan produk berupa karya diorama cerita rakyat.

Evaluasi hasil pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat menggunakan laporan kegiatan berupa presentasi. Masing-masing kelompok melakukan presentasi mengenai produk yang sudah dihasilkan, mulai dari ide penciptaan, proses pembuatan sampai hasil produk karya yang dibuat. Kemudian evaluasi yang dilakukan guru berupa penilaian proyek dan penilaian produk. Secara keseluruhan, pembelajaran ini membuat peserta didik aktif,

inovatif dan kreatif dalam berkarya, serta pembelajaran menjadi efektif dan peserta didik merasa senang selama melakukan pembelajaran ini. Jumlah keseluruhan karya yang dihasilkan adalah empat buah diorama yang dibuat oleh empat kelompok.

Efek samping atau dampak penggunaan model pembelajaran Berbasis Proyek dalam pelajaran Seni Rupa melalui diorama cerita rakyat di SMP N 1 Sewon Bantul Yogyakarta adalah peserta didik dapat menggambar ilustrasi dan secara kreatif dapat mewujudkan ilustrasi tersebut dalam sebuah diorama. Selain itu peserta didik dapat memahami lebih baik mengenai cerita rakyat, baik alur cerita secara keseluruhan, maupun pesan moral yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran Berbasis Proyek melalui diorama cerita rakyat.

1. Bagi SMP N 1 Sewon

Peserta didik mengalami kesulitan dalam pengadaan alat dan bahan dengan berkualitas baik, alangkah baiknya jika sekolah memfasilitasi alat dan bahan yang dapat dipergunakan dalam berkarya seni. Kemudian peserta didik tidak memiliki ruang pembelajaran khusus Seni Rupa semacam ruang praktik atau galeri, untuk meletakkan karya mereka agar dapat digunakan pembelajaran peserta didik jenjang berikutnya. Sehingga karya yang mereka buat, bisa dinikmati dan dijadikan pembelajaran oleh peserta didik lain di SMP N 1 Sewon.

2. Bagi Guru Seni Rupa SMP N 1 Sewon

Pada pembelajaran selanjutnya, guru dapat menggunakan model pembelajaran Berbasis Proyek dengan langkah-langkah sesuai dengan aturan yang terdapat dimodel pembelajaran ini. Metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar, bisa divariasi dengan metode tanya jawab, agar peserta didik tidak merasa bosan selama pelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Alit Dewantari. 2014. Sekilas tentang Pop-up, Lift the Flap, dan Movable Book. <http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/>. Diakses pada 8 Juli 2014.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Buck Institute for Education. 2001. Project Base Learning Overview Differences from Traditional Instruction. <http://www.bie.org/pbl/everview/diffstraditional.htmk/>. Diakses pada tanggal 14 April 2014.
- Dewi, Siska Astari. 2012. Pelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media *Playdough* Di Kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hisnu, Tanty P; Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: PT Pustaka Tiga Kelana.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMP/MTs-Seni Budaya*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kusumawati, Diah Utami. 2012. Jurnal Nasional 9 September 2012: Perjalanan Panjang Diorama. <http://www.jurnas.com/halaman/16/2012-09-09/220566>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2014
- Komara, Endang. Pendekatan Scientific Dalam Kurikulum 2013. <http://endangkomarasblog.blogspot.com/2013/10/pendekatan-scientific-dalam-kurikulum.html>. Diakses pada 6 Juni 2014.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moursund, David. 2003. ISTE: International Society for Technology: Project Based Learning Using Information Technology, Second Edition. <http://www.iste.org/doc/excerpts/PROBA2-excerpt>. Diakses pada tanggal 15 April 2014.

- Mulyani, Endang. 2014. Staff Site Universitas Negeri Yogyakarta: Dr. Endang Mulyani.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr.%20Endang%20Mulyani,%20M.Si./KAKUBUTEK%20-%20Project%20Based%20Learning.pdf>. Diakses pada 2 Mei 2014.
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat, Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni dan Pengajaran Seni untuk Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.
- _____. 2011. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Pendidikan Seni. *Modul Materi Perkuliahan*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
- Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah. 1981. *Cerita Rakyat Daerah Riau*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmi, Dhariska NF. 2011. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Alat Optik Dalam Kehidupan Di SMP 9 Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Universitas Negeri Yogyakarta
- Setyobudi, M.Pd, dkk. 2007. *Seni Budaya untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihartiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Suyitno, Teguh. 2013. Model Pembelajaran pada Kurikulum 2013. <http://bdksemarang.kemenag.go.id/?p=page&id=272#sthash.zOvy2dhy.dpbs>. Diunduh pada 30 Mei 2014.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wills D, Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama.

LAMPIRAN

LAMPIRAN
RPP, SILABUS, CATATAN
LAPANGAN & PEDOMAN-
PEDOMAN



SISTEM ELEKTRONIK PEMANTAUAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013

[/ Sasaran](#) / [Sekolah Sasaran](#) / [Detail Sekolah Sasaran](#)

Detail Sekolah Sasaran : DI. YOGYAKARTA / SMP (29)

No	NPSN	Sekolah	Jumlah Paket Buku		
			Guru Kelas VII	Siswa Kelas VII	Agama Kelas VII
1	20400298	SMP NEGERI 1 KASIHAN	18	173	173
2	20400353	SMP NEGERI 1 SEWON	22	262	262
3	20400302	SMP NEGERI 1 BANTUL	22	318	318
4	24400330	SMP NEGERI 3 BANTUL	22	263	263
5	20400300	SMP NEGERI 1 IMOGIRI	15	173	173
6	20400283	SMP NEGERI 1 PIYUNGAN	22	202	202
7	20401096	SMP NEGERI 3 KALASAN	15	105	105
8	20401106	SMP NEGERI 4 KALASAN	18	215	215
9	20401027	SMP NEGERI 1 PRAMBANAN	15	114	114
10	20401025	SMP Negeri 1 Sleman	22	252	252
11	20401101	SMP NEGERI 2 TURI	15	116	116
12	20401090	SMP NEGERI 4 PAKEM	18	180	180
13	20402019	SMP NEGERI 1 SEMIN	18	28	28
14	20401953	SMP NEGERI 1 KARANGMOJO	22	345	345
15	20401905	SMP NEGERI 1 PALIYAN	18	216	216
16	20402017	SMP NEGERI 1 WONOSARI	22	239	239
17	20402028	SMP NEGERI 2 WONOSARI	15	167	167
18	20402022	SMP NEGERI 2 PATUK	15	116	116
19	20402758	SMPN 1 Wates	15	238	238
20	20402718	SMP NEGERI 1 GALUR	15	144	144
21	20402769	SMP NEGERI 2 LENDAH	18	231	231
22	20403958	SMP NEGERI 1 SAMIGALUH	15	110	110
23	20402712	SMP PANGUDI LUHUR 1 KALIBAWANG	15	64	64
24	20403317	SMP IT ABU BAKAR <u>YOGYAKARTA</u>	22	304	304
25	20403260	SMP NEGERI 8 YOGYAKARTA	18	240	240
26	20403266	SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta	18	198	198
27	20403255	SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta	18	280	280
28	20403257	SMP NEGERI 5 YOGYAKARTA	25	357	357
29	20403262	SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA	22	285	285

Ditemukan (29) Sekolah

1 of 1

PERANGKAT PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP)

Mata Pelajaran

Satuan Pendidikan : SMP/MTs.

Kelas/Semester : VIII/1

Sekolah : SMP N 1 Sewon

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP N 1 Sewon
 Kelas / Semester : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : **SENI RUPA**
 1. Mengapresiasi karya seni rupa.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • Tekstils dalam kehidupan manusia • Bahan dasar Tekstils nusantara • Jenis-jenis Tekstil di nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari dan mendiskusikan keragaman jenis tekstil nusantara • Mengklasifikasi makna dan fungsi Tekstil nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan keanekaragaman jenis, bahan dan teknik pembuatan tekstil nusantara, • Mampu mendeskripsikan makna dan fungsi Tekstils nusantara 	Tes tertulis	Tes uraian	<ul style="list-style-type: none"> • Buat klasifikasi keragaman jenis tekstil nusantara berdasar bahan dan teknik pembuatannya • Jelaskan makna dan fungsi tekstil nusantara 	2 jp	Media cetak Media elektronik Lingkungan sekitar
1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni	<ul style="list-style-type: none"> • Keunikan gagasan/konsep terwujudnya tekstil nusantara • Keunikan corak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi keberadaan karya seni tekstil yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kliping tentang karya seni tekstil Nusantara • Membuat tanggapan 	Tes praktik/kinerja	Tes identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Buatlah kliping hasil karya seni tekstil nusantara dan berikan tanggapan tentang keunikannya berdasar 	4 jp	

[illegible]

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP N 1 Sewon
 Kelas / Semester : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : **SENI RUPA**

2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara	•Merancang pola ragam hias tekstil	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan memi lih berbagai corak ragam hias tekstil nusantara Membuat pola ragam hias melalui ekspola ra si bentuk, warna, dan tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat bentuk-bentuk ragam hias dan corak karya tekstil Nusantara Membuat rancangan karya seni kriya tekstil dengan corak ragam hias Nusantara 	Tes praktik/ kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buat desain tekstil dengan mengambil corak ragam hias Nusantara 	4 jam	Buku teks Media cetak Media elektron ik
2.2 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan	•Membuat Tekstil dengan Teknik Rekalatar dengan corak seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> Penataan pola ragam hias tekstil dengan corak seni rupa nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> Menhayati proses penataan pola ragam hias tekstil Mampu berkreasi 	Tes praktik/ kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah benda pakai dengan teknik yang sudah kamu kuasai dengan 	4 jam	

KISIIP Perangkat Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik melukis/ menggambar ilustrasi • Media untuk melukis 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa • Mewarnai gambar/sketsa 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar ilustrasi 	Tes praktik/ kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Buatlah gambar ilustrasi dengan tema kegiatan siswa di sekolah 	4 jam	
♦ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Lovely</i>)								

Mengetahui,

Kepala SMP N 1 Sewon



Sarijono, S.Pd., MA.

NIP. 19621109 198412 2 003

Bantul, 6 Juni 2014

Guru Mapel Seni Rupa

Ponidi, S.Pd.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP N 1 Sewon
 Kelas/ Semester : VIII (Delapan)/ 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : **SENI RUPA**

9. Mengapresiasi Karya Seni Rupa.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
9.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Beragam karya seni rupa terapan Nusantara Ragam hias Nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> membaca buku referensi tentang seni rupa terapan Nusantara Melihat tayangan tentang hasil karya seni terapan Nusantara Mengkaji keragaman jenis bentuk dan fungsi serta makna karya seni rupa Nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi beragam jenis karya seni rupa terapan Nusantara. Mengidentifikasi bentuk dan teknik pembuatan beragam karya seni rupa terapan Nusantara. 	Tes tertulis	Tes uraian	<ul style="list-style-type: none"> Berikan 10 contoh karya seni rupa terapan Nusantara Berikan penjelasan singkat dari masing-masing contoh tentang bentuk, teknik pembuatan, fungsi, makna dan ciri khas motif hiasannya.. 	2 jp	Media cetak Media elektronik Lingkungan sekitar

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP N 1 Sewon
 Kelas/ Semester : VIII (Delapan)/ 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : **SENI RUPA**

10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
10.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Teknik pembuatan benda pakai dari bahan tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni rupa benda pakai dari bahan tekstil dengan teknik celup rintang 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dan dengan teknik celup-rintang (batik jumputan atau tutup celup) dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara 	Tes praktik/ Kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah benda pakai dengan mengambil ragam hias Nusantara teknik tutup celup 	4 jp	Media cetak Media Elektronik Lingkungan sekitar Karya pribadi
10.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang teknik pembuatan karya grafis Teknik cetak tinggi Teknik cetak saring/ sablon 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dengan teknik sablon 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat benda pakai dan atau benda hias dengan teknik sablon mengambil corak seni rupa terapan Nusantara 	Tes praktik/ Kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah benda pakai dengan teknik cetak sablon menggunakan corak seni rupa terapan Nusantara 	6 jp	
10.3 Menyiapkan karya seni rupa hasil			<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan pameran 	Penugasan individu	Tugas Rumah	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah proposal 	2 jp	

KTSIP Perangkat Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
10.4 Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah	<ul style="list-style-type: none"> Menejemen-peiaksanakan pameran karya seni rupa 	kelas <ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan pameran karya seni rupa buatan sendiri di kelas, meliputi: persiapan pameran, menyusun program, mengatur tata letak 	jumlah karya hasil karya sendiri <ul style="list-style-type: none"> Memamerkan hasil karya sendiri di kelas 	Penugas- an individu /kelompok	Tugas proyek	<ul style="list-style-type: none"> Buat pameran karya sendiri dikelas 	2 jp	
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Lovely</i>)								

Mengetahui,

Kepala SMP N 1 Sewon



Sariyem, S.Pd., MA.

NIP 19621109 198412 2 003

Bantul, 6 Juni 2014

Guru Mapel Seni Rupa

Ponidi, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP N 1 SEWON
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/Semester	: VIII/1
Tahun Ajaran	: 2013 – 2014
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Alokasi waktu	: 2 x 40 Menit
Kompetensi Dasar	: Membuat karya seni diorama cerita rakyat
Indikator	: 1. Mendeskripsikan pengertian diorama. 2. Mendeskripsikan berbagai macam cerita rakyat Indonesia. 3. Membuat gambar ilustrasi dan dikembangkan menjadi diorama cerita rakyat secara berkelompok.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran standar kompetensi ini, peserta didik mampu:

1. Mendefinisikan pengertian diorama.
2. Menyebutkan berbagai macam cerita rakyat Indonesia.
3. Membuat gambar ilustrasi dan dikembangkan menjadi diorama cerita rakyat secara berkelompok.

B. Materi Pembelajaran

1. Mengurai pengertian dan fungsi diorama dengan teknik tanya jawab.

Diorama adalah sejenis benda minatur tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan yang mempunyai latar belakang prespektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu keadaan yang sebenarnya. Diorama pada masa modern digunakan untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya dari *landscape* keadaan sejarah, kejadian alam, dan keadaan kota untuk kebutuhan pendidikan atau pertunjukan.

Diorama cerita rakyat adalah diorama yang menggambarkan kejadian atau ilustrasi adegan dalam cerita rakyat, dengan mengambil salah satu potongan ceritanya dan diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi. Dengan diorama kesan visual yang diperoleh siswa akan lebih hidup.

Ada beberapa macam cerita rakyat, misalnya legenda, mitos, dongeng, fabel, dan sage.

- e. Legenda adalah cerita terjadinya suatu tempat, banyak masyarakat yang percaya cerita itu benar-benar terjadi. Contoh cerita legenda misalnya; Cerita terjadinya gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat, Cerita terjadinya Rawa Pening di Jawa Tengah.
- f. Mitos adalah cerita yang dipercaya benar-benar terjadi, dianggap suci dan memiliki tokoh dewa, contohnya, asal usul Candi Prambanan, dan asal usul Selat Bali.
- g. Fabel termasuk cerita rakyat. Fabel berisi pendidikan moral, biasanya bercerita tentang kehidupan hewan atau binatang. Contoh fabel adalah Kancil Si Pencuri Timun.
- h. Sage adalah cerita tentang tokoh kepahlawanan. Cerita seperti ini banyak beredar di masyarakat. Tetapi sumbernya sulit ditemukan. Biasanya merupakan sumber lisan.

Kemudian guru memberi contoh beberapa karya diorama dalam berbagai tema yang mampu memberi inspirasi dan dorongan kreatifitas dalam penciptaan karya seni diorama cerita rakyat.

Contoh karya seni diorama



Contoh karya seni diorama cerita rakyat



2. Membuat Diorama Cerita Rakyat

Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dalam satu kelas sehingga satu kelompok terdiri dari 5-6 orang. Masing-masing kelompok menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

a. Alat dan Bahan

1. Kardus bekas atau karton sebagai latar belakang
2. Solasi baik solasi bolak-balik ataupun solasi bening.
3. Lem kertas.
4. Gabus/strofoam
5. Gunting
6. Karter atau pisau kertas.
7. Alat warna yaitu pensil warna atau pastel atau cat air.
8. Kertas lipat warna-warni
9. Gambar tokoh dan pendukung dalam cerita rakyat yang telah akan dibuat.

10. Aksesoris penunjang seperti batu-batuan, pasir, ranting-ranting pohon, dan miniatur pohon.

b. Cara membuat diorama cerita rakyat

1. Buatlah terlebih dahulu latar belakang diorama yang diinginkan menggunakan kardus bekas atau karton untuk *background* dan *landscapnya*.
2. Gunakan alat warna untuk mewarnai *background* sesuai yang diinginkan oleh masing-masing kelompok.
3. Potong gambar tokoh yang telah diinginkan, agar bisa berdiri ketika dipasang.
4. Pasang semua elemen yang telah tersedia dan susun sesuai konsep yang dikehendaki masing-masing kelompok.
3. Percantik dengan bebatuan, pepohonan dan kertas lipat warna-warni

C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

D. Metode Pembelajaran

1. Tanya Jawab
2. Diskusi
3. Praktik / Latihan

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Kegiatan:

- a. Pendahuluan

- 1) Mengucapkan Salam
- 2) Berdoa
- 3) Motivasi dan apersepsi

b. Kegiatan Inti

Pertemuan ke-1

- 1) Peserta didik memaparkan pengertian diorama, dan macam-macam cerita rakyat.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok, kemudian kelompok tersebut akan menjadi kelompok dalam membuat diorama cerita rakyat.
- 3) Guru memberikan pertanyaan/permasalahan: Buatlah proyek karya diorama cerita rakyat!
- 4) Peserta didik memulai membuat konsep pembuatan proyek diorama secara berkelompok.
- 5) Peserta didik membagi tugas, dan membuat skema kinerja dalam proyek pembuatan diorama cerita rakyat ini.

Pertemuan ke-2

- 1) Peserta didik mulai mewujudkan proyek karya diorama cerita rakyat secara berkelompok, diatas karton atau kardus sesuai konsep.

Pertemuan ke-3

- 1) Proyek pembuatan karya diorama cerita rakyat mulai memasuki tahap penyelesaian akhir (*finishing*)
- 2) Kelompok maju bergiliran menjelaskan hasil karya diorama cerita rakyat kelompok mereka didepan kelas.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik memberi kesimpulan kegiatan yang sudah dilakukan
- 2) Guru memberikan kesimpulan akhir

3) Berdoa selesai pelajaran

F. Sumber Belajar

1. Sumber internet
2. Media contoh karya

A. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Soal: Buatlah proyek karya diorama cerita rakyat secara berkelompok diatas kardus atau karton!

Penilaian Proyek

No	Aspek	Skor (1-5)
1	PERENCANAAN a. Persiapan	
2	PELAKSANAAN a. Kegiatan diskusi	
	b. Ide penciptaan karya	
	c. Pembagian kerja	
	d. Konsep / Sket Produk	
3	LAPORAN PROYEK a. Presentasi / Penguasaan	
TOTAL SKOR NILAI PROYEK		

Penilaian Proyek dilakukan mulai dari perencanaan , proses pengerjaan sampai dengan akhir proyek.

Keterangan Skor

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Penilaian Produk

No	Aspek	Skor (1-5)
1	Tahap Perencanaan Bahan	
	a. Desain Produk	
2	Tahap Proses Pembuatan	
	a. Persiapan alat & bahan	
	b. Teknik Pengolahan	
	c. K3 (Keselamatan kerja, Keamanan, dan Kebersihan)	
3	Tahap Akhir (Hasil Produk)	
	a. Bentuk fisik	
	b. Inovasi	
TOTAL SKOR NILAI PROYEK		

Keterangan Skor

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor (Proyek + Produk)}}{\text{Skor maksimal (65)}} \times \text{Nilai ideal (100)}$$

Mengetahui,

Guru Mapel SBK.



(Ponidi, S.Pd.)

Bantul, 15 Mei 2014

Peneliti



(Anggraeni Dwi P)
NIM. 10206241046

Rancangan Teknik Pengumpulan Data

No	Masalah	Sub Masalah	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data			
					Wawancara	Observasi	Dokumentasi	Foto
1	Persiapan pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon	Profil Sekolah	Profil SMP N 1 Sewon	Kepala Sekolah & Tata Usaha	√		√	
		Visi dan Misi	Visi dan Misi SMP N 1 Sewon	Kepala Sekolah	√		√	
		Kurikulum yang digunakan	Kurikulum KTSP & 2013	Kepala Sekolah & Wakil Kepala Sekolah	√		√	
		Kondisi sekolah	Lingkungan, Tenaga Pengajar & Peserta Didik	Kepala Sekolah & Wakil Kepala Sekolah	√		√	
		Persiapan	Model pembelajaran	Guru	√	√		

		pembelajaran	yang digunakan					
			Alokasi waktu pembelajaran	Guru	√		√	
			Alat dan bahan yang digunakan	Guru	√		√	
			Sumber belajar	Guru	√		√	√
2	Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon	Pelaksanaan Pembelajaran	Kegiatan awal pembelajaran	Guru	√	√		√
			Kegiatan inti pembelajaran	Guru	√	√		√
			Kegiatan akhir pembelajaran	Guru	√	√		√
3	Hasil Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon	Hasil Pembelajaran	Hasil pembelajaran pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan	Guru	√	√		√

			ketiga					
			Kendala yang dihadapi	Guru	√	√		
			Pendapat dan saran	Guru	√			
			Kriteria penilaian	Guru		√	√	

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Aspek	Pertanyaan
1	Latar belakang sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana latar belakang sejarah berdirinya SMP N 1 Sewon? 2. Bagaimana visi dan misi SMP N 1 Sewon? 3. Bagaimana kondisi lingkungan belajar di SMP N 1 Sewon?
2	Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 4. Kurikulum apa yang dipergunakan sebagai pedoman pembelajaran di SMP N 1 Sewon? 5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan kurikulum tersebut di SMP N 1 Sewon? 6. Apakah ada kendala yang dihadapi dalam menerapkan kurikulum tersebut? 7. Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
3	Kondisi peserta didik & tenaga pengajar	<ol style="list-style-type: none"> 8. Berapa jumlah tenaga pengajar di SMP N 1 Sewon? 9. Berapa jumlah guru seni budaya di SMP N 1 Sewon? 10. Berapa jumlah peserta didik di SMP N 1 Sewon tahun ajaran 2013-2014?
4	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 11. Apakah model pembelajaran Berbasis Proyek sudah pernah diterapkan pada mata pelajaran lain? 12. Bagaimana pendapat anda mengenai model pembelajaran Berbasis Proyek?

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Latar Belakang

- a. Kondisi lingkungan belajar di SMP N 1 Sewon cukup baik, dengan dilengkapinya sarana dan prasarana mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar.

2. Kurikulum

- b. Kurikulum yang digunakan ada dua ya, karena kami sekarang sedang mengimplementasikan Kurikulum 2013, jadi dikelas VII digunakan Kurikulum 2013 sedangkan di kelas VIII dan IX masih menggunakan Kurikulum 2006.
- c. Ya kalau dengan Kurikulum 2006 pelaksanaannya sesuai landasan yuridisnya dan kalau pembelajaran ya sesuai Standar Proses Permendiknas nomer 41 tahun 2007, diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Kalau Kurikulum 2013, berdasarkan Permendikbud nomer 65 tahun 2013, Alhamdulillah jalan, bisa dilihat hasilnya.
- d. Kalau pada penggunaan Kurikulum 2013 kendala itu pasti ada, karena kita juga sedang awal penggunaan, jadi masih mencari sistem dan perlengkapan yang tepat, khususnya instrumen-instrumen
- e. Ya itu tadi masih kita cari-cari mana yang tepat, namun sekarang kita sudah ada acuannya yang bisa digunakan.

3. Kondisi Peserta Didik & Tenaga Pengajar

- f. Total jumlah pengajar di SMP N 1 Sewon ada 50 orang tenaga pendidik baik yang sudah PNS maupun yang belum.

- g. Jumlah guru seni budaya ada 4 orang, dengan rincian 2 orang guru seni rupa, masing-masing 1 untuk guru seni tari dan musik.
- h. Jumlah peserta didik di SMP 1 Sewon pada tahun ini 647 siswa, dengan rincian 218 siswa di kelas VII, 215 siswa di kelas VIII, dan 214 siswa di kelas IX.

4. Pembelajaran

- i. Tentu sudah, sebenarnya dalam Kurikulum 2006 sudah ada itu model pembelajaran Berbasis Proyek, apalagi seni budaya, harusnya sudah biasa menggunakan model ini. Kalau dalam Kurikulum 2013 itu sebenarnya penguatan saja, karena sebelumnya dengan CTL, sekarang dengan *scientific*.
- j. Ya kita sejak awal memang menggunakan model ini, karena model ini kan dapat memunculkan dua aspek dalam seni yaitu apresiasi dan kreativitas bisa kita lihat pada produk, jadi dengan proyek dan penugasan itu paling tepat.

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Seni Rupa VIII-G

No	Aspek	Pertanyaan
1	Persiapan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu model Pembelajaran Berbasis Proyek? 2. Apakah anda sudah pernah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebelumnya? 3. Berapa alokasi waktu pembelajaran model berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat di kelas VIII-G? 4. Alat dan bahan apa yang digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat di kelas VIII-G? 5. Darimana sumber belajar yang digunakan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama di kelas VIII-G?
2	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 6. Bagaimana kegiatan awal dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat? 7. Bagaimana kegiatan inti dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat? 8. Bagaimana kegiatan akhir dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat? 9. Bagaimana respon peserta didik saat bekerja dalam kelompok? 10. Apakah karya siswa ini akan dipamerkan di galeri atau disekolah?

3	Hasil Pembelajaran	<p>11. Bagaimana hasil pembelajaran dalam pembelajaran berbasis proyek melalui diorama cerita rakyat?</p> <p>12. Kendala apa yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek melalui diorama ceritra rakyat?</p> <p>13. Bagaimana cara mengatasi kendala atau masalah tersebut?</p> <p>14. Apa pendapat atau saran anda mengenai model Pembelajaran Berbasis Proyek?</p>
---	--------------------	--

Hasil Wawancara dengan Guru Seni Rupa VIII-G

1. Menurut saya model pembelajaran berbasis proyek itu pada dasarnya seperti kerja kelompok atau diskusi dan bekerjasama dalam membuat sebuah karya. Namun model ini lebih membuat siswa aktif dan mandiri, karena peran guru sangat kecil.
2. Saya tahu model ini dengan pasti itu juga baru saja ini mbak, tapi kalau pelajaran dengan model seperti ini sudah pernah saya terapkan dikelas IX to mbak? Itu dikantor saya banyak maket hasil karya siswa kelas IX. Cuma mungkin model berbasis proyek ini sudah lebih disempurnakan disana-sini.
3. Alokasi waktunya 3 kali pertemuan, satu kali pertemuan 40 menit, jadi total pembelajaran ini 240 menit.
4. Ya, bahan yang mudah dicari saja, seperti karton atau kardus lalu ditambah pohon-pohon kecil itu.

5. Kalau materi atau cerita yang mau dibuat saya persilahkan mencari diinternet. Kalau contoh karya ya ada, ada dua contoh diorama yang bisa memotivasi siswa.
6. Kegiatan awalnya seperti pembelajaran biasa, memberi salam lalu absensi, kemudian saya berikan sedikit materi pengantar untuk membuat proyek diorama ini.
7. Kegiatan intinya, siswa berkarya dengan kelompoknya masing-masing, ya sesuai dengan panduan dalam RPP yang digunakan.
8. Kegiatan akhirnya, mereka melakukan presentasi.
9. Sejauh yang saya amati, mereka bisa bekerja sama ya. Semua siswa saya amati menikmati bekerja sama dalam kelompoknya.
10. Oh tidak mbak, cukup dipresentasikan saja, karena memang sekarang kita belum punya ruang seni untuk memajang karya, tidak ada tempatnya mbak.
11. Menurut rencana pembelajaran ya, itu sudah cukup berhasil. Ada konsep nya, ada sketnya, ada hasil akhirnya. Jadi apa yang kita rencanakan ya 90% lebih sudah berhasil.
12. Dari segi bahan, kalau bisa menggunakan bahan yang agak bagus, tapi gimana lagi ya...kita sesuaikan saja dengan kondisi dana yang dimiliki. Tapi kalau diusahakan dituntut bahan yang bagus, saya rasa hasil karyanya jauh lebih baik.
13. Ya saya putuskan mencari bahan-bahan yang mudah saja yang ada dilingkungan sekolah, yang paling pantas digunakan dalam berkarya.
14. Anak-anak bisa merasakan langsung, merasakan kerja tim itu seperti apa, suka dukanya trus membiayai proyek itu bagaimana, sampai masalah mencari dana juga to? Trus mencari alat dan bahan sendiri. Ya kesimpulannya pembelajaran ini bisa jalan. Didalam model ini peran murid lebih utama sedangkan guru hanya mendampingi.

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas VIII-G

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat anda setelah mengikuti pembelajaran proyek pembuatan karya diorama cerita rakyat ini? 2. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pembelajaran proyek pembuatan diorama ini? 3. Apakah anda memahami yang disampaikan guru tentang proyek pembuatan diorama cerita rakyat ini? 4. Apakah guru membawa contoh karya yang akan dibuat sebagai proyek karya? 5. Apa saja alat dan bahan yang digunakan yang kelompok anda gunakan dalam membuat karya diorama ini? 6. Bagaimana proses diskusi atau perencanaan perancangan proyek pembuatan cerita rakyat dikelompok anda? 7. Bagaimana proses kerja kelompok anda dalam proyek pembuatan diorama cerita rakyat ini? 8. Adakah ada kendala dalam proses proyek pembuatan diorama cerita rakyat dikelompokmu? 9. Bagaimana cara mengatasi masalah atau kendala tersebut?

Hasil Wawancara dengan Peserta Didik VIII-G

Jawaban Shafa dilambangkan dengan “S”

Jawaban Dyas dilambangkan dengan “D”

Jawaban M. Iqbal dilambangkan dengan “M”

Jawaban Duwi dilambangkan dengan “W”

1. Bagaimana pendapat anda setelah mengikuti pembelajaran proyek pembuatan karya diorama cerita rakyat ini?
 S: Senang mbak bisa kerja kelompok, senang soalnya bisa dibantu-bantu kerjasama jadi gak dikerjain sendiri
 D: Senang mbak, kerjanya jadi cepet soalnya bareng-bareng.
 M: Menyenangkan, karena bisa kumpul sama teman-teman ngerjain bareng.
 W: Dapet pengalaman mbak, kita jadi tahu bagaimana membuat diorama, dan mengatur pembagian kerja tuh bagaimana gitu mbak.
2. Bagaimana cara guru menjelaskan materi pembelajaran proyek pembuatan diorama ini?
 S: Caranya yaitu dengan menerangkan didepan kelas, soal apa yang akan dipelajari.
 D: Menerangkan didepan kelas, jelas mbak, jelas. Gampang dipahami.
 M: secara teori mbak, diterangkan didepan kelas
 W: Dijelaskan dulu, alat dan bahan, trus langkah-langkahnya juga.
3. Apakah anda memahami yang disampaikan guru tentang proyek pembuatan diorama cerita rakyat ini?
 S: Sangat jelas dan paham mbak, soalnya materinya gak susah kok.
 D: Paham mbak, soalnya mudah kok pelajarannya.
 M: setengah memahami, karena gurunya kurang jelas.
 W: Memahami kok mbak.

4. Apakah guru membawa contoh karya yang akan dibuat sebagai proyek karya?

S: Membawa, ada contoh dioramanya.

D: Bawa mbak, ada contoh dioramnya waktu itu Malin Kundang judulnya.

M: Membawa, dua diorama.

W: Bawa, dua mbak. Yang satu diorama Malin Kundang yang satu aktivitas sehari-hari.

5. Apa saja alat dan bahan yang digunakan yang kelompok anda gunakan dalam membuat karya diorama ini?

S: Kertas manila, karton, tusuk es krim, krayon, lem, gunting dan tanaman-tanaman hias dan banyak lah mbak.

D: Gunting, lem, kardus, karton, krayon, pencil, dan lain-lain.

M: karton, kertas, trus pewarna, tali dan lain-lain

W: lem , kertas, gunting, dan kardus.

6. Bagaimana proses diskusi atau perencanaan perancangan proyek pembuatan cerita rakyat dikelompok anda?

S: Jalan dong mbak, wong jadi kok karyanya. Lancar gak ada yg ngeyel.

D: bagus sih mbak, tapi si Dima tuh agak susah diajak diskusi, trus ketuanya kurang bisa ngatur, jadi aku yg ngatur.

M: udah diskusikan sejak awal jadi pas membuat tinggal buat. Semua anggota ikut diskusi.

W: itu mbak, Galih sama Iqbal nggak mau gabung, disuruh gabung gak mau.

7. Bagaimana proses kerja kelompok anda dalam proyek pembuatan diorama cerita rakyat ini?

S: Pembagian tugas jelas, proses lancar, tapi yang membuat agak tergesa-gesa. Tapi tetep bagus kan mbak hasilnya? Soalnya kelompokku gampang diatur mbak.

D: Banyak kekurangan mbak, aku banyak kerja sih, ya...yang lain tetep mbantuin sih, tapi aku kerjanya paling banyak. Trus kelompokku juga selama membuat karya sering ada yg gak berangkat.

M: lancar, semuanya mengerjakan bagian masing-masing.

W: pembagian tugas dan kinerjanya kurang lancar sih mbak..

8. Adakah ada kendala dalam proses proyek pembuatan diorama cerita rakyat dikelompokmu?

S: Kendala di bahan, gak punya lem soalnya lupa bawa. Trus banyak bahan yang lupa atau ketinggalan.

D: Kurang komunikasi, Fachri tuh mbak suka lupa disuruh bawa bahan yang udah ditugasin. Pokoknya masalahnya paling di bahan aja yg gak lengkap.

M: ada yang gak bawa gunting dan bahan gak lengkap.

W: itu mbak kalau dibagi tugas, “aku ora iso” gitu jadi lempar-lemparan tugas.

9. Bagaimana cara mengatasi masalah atau kendala tersebut?

S: Minta-minta sama kelompok lain mbak, trus aku sama Dalu sampai nyari-nyari digudang sama dikantor bahan yang bisa dipakai

D: Untung ada anggota lain yang bawa, jadi bisa teratasi. Kadang harus cari-cari kemana-mana mbak.

M: motongnya benang pakai batu mbak, trus ya sama pinjem-pinjem

W: Akhirnya diputuskan, semua bikin, trus nanti yang paling bagus dipilih.



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SMP NEGERI 1 SEWON

Alamat : Jalan Parangtritis Km 7 Yogyakarta, Telp.: (0274) 383733 KP 55186

KEPUTUSAN
KEPALA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 SEWON
 Nomor : 001 /018/800/2014

TENTANG
PENUGASAN GURU DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DAN
TUGAS TERTENTU PADA SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2013/2014

- Menimbang** : Bahwa dalam rangka pelaksanaan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), perlu menetapkan Keputusan Kepala Sekolah tentang Pembagian Tugas Guru di SMP Negeri 1 Sewon untuk Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/2014
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496), sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 71, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5410)
 3. Peraturan Mendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Memperhatikan** : 1. Peraturan Mendiknas RI Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Permen Diknas RI Nomor 22 dan 23 Tahun 2006.
 2. Surat Ketua Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0141/BSNP/III/2006 tanggal 13 Maret 2006, Nomor 0212/BSNP/V/2006 tanggal 2 Mei 2006, dan Nomor 0225/BSNP/V/2006 tanggal 10 Mei 2006.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Pembagian tugas guru dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar seperti tercantum pada Lampiran I Keputusan ini;
Kedua : Menugaskan Guru Tidak Tetap (GTT) dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti tercantum pada Lampiran II Keputusan ini;
Ketiga : Menugaskan guru dalam tugas tambahan (Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Urusan, Koordinator Kegiatan, dan Wali Kelas) seperti tercantum pada Lampiran III Keputusan ini;
Keempat : Masing-masing guru melaporkan tugasnya secara tertulis dan berkala kepada Kepala Sekolah;
Kelima : Segala biaya yang timbul akibat keputusan ini dibebankan pada anggaran yang sesuai;
Keenam : Apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dibetulkan sebagaimana mestinya;
Ketujuh : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Sewon
 Pada tanggal : 2 Januari 2014
 Kepala SMP Negeri 1 Sewon



Sarjiyem, S.Pd., M.A.
 NIP. 19621109 198412 2 003

Tembusan :

1. Yth Kepala Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
 c/q Ka.Sub. Bag. Kepegawaian
2. Yth. Ka. UPTD Pendidikan Dasar Kec. Sewon
3. Arsip.

PEMBAGIAN TUGAS GURU SMP NEGERI 1 SEWON
PADA SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2013/2014

LAMPIRAN I KEPUTUSAN KEPALA SMP NEGERI 1 SEWON

NOMOR : 001/018/800/2014

TANGGAL : 2 JANUARI 2014

TANGGAL : 2 JANUARI 2014										
NO.	NAMA NIP	PANGKAT GOL.RUANG	IJAZAH JENJANG	BIDANG TUGAS	JAM PER MINGGU					KETERANGAN
					TATAP MUKA			TUGAS	JUMLAH	
					KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX	TAMBAHAN		
1	SARJIYEM, S.Pd.,M.A. 19621109 198412 2 003	PEMBINA IV/A	PSIKOLOGI PEND. AGAMA S 2	MENGAJAR SENI RUPA	—	6	—	18	24	KEPALA SEKOLAH
2	PURWANTO, M. Hum. 19670928 199512 1 002	PEMBINA IV/A	LINGUISTIK TERAPAN S 2	MENGAJAR BAHASA INGGRIS	—	12	—	12	24	WAKIL KEPALA SEKOLAH 1
3	Drs. HARDIYANTO 19671217 199512 1 002	PEMBINA IV/A	PEND. MATEMATIKA S 1	MENGAJAR MATEMATIKA	—	15	—	12	27	WAKIL KEPALA SEKOLAH 2 URUSAN KURIKULUM
4	BAMBANG PRASETIYO, S.Pd 19590708 197903 1 002	PEMBINA IV/A	B K S 1	MENGAJAR IPA	—	16	—	12	28	WAKIL KEPALA SEKOLAH 3 Ursn. Eva & Nil, Bend. BOP
5	SUTEJA, S.Pd 19561210 198302 1 004	PEMBINA IV/A	PEND. FISIKA S 1	MENGAJAR IPA	—	—	16	12	28	URUSAN SARANA&PRASARANA KEPALA LABORATORIUM
6	Dra. KUSSAMSILAH 19540705 197903 2 007	PEMBINA IV/A	PEND. PKK S 1	MENGAJAR MULOK PKK	—	8	16	—	24	BENDAHARA SEKOLAH
7	WIWIK SULISTYORINI, S.Pd, M.M 19611221 198603 2 004	PEMBINA IV/A	MAGISTER MANAJEMEN S 2	MENGAJAR BAHASA INDONESIA	—	8	16	—	24	URUSAN HUMAS
8	Dra. Hj. SRI RAHAYU 19600422 198803 2 003	PEMBINA IV/A	PEND. MATEMATIKA S 1	MENGAJAR MATEMATIKA	—	25	—	—	25	WALI KELAS VIII C
9	SUNARYO, S.Pd 19571013 197903 1 005	PEMBINA IV/A	PEND. SEJARAH S 1	MENGAJAR IPS	8	16	—	—	24	WALI KELAS VIII D
10	TRI SUYATMI, S.Pd 19590506 198103 2 005	PEMBINA IV/A	PEND. PMP & KN S 1	MENGAJAR PKn	—	8	16	—	24	KOORDINATOR KOP. SISWA & WALI KELAS VIII H
11	SUPRIHATIN, S.Pd 19590501 198103 2 006	PEMBINA IV/A	PEND. SEJARAH S 1	MENGAJAR IPS	—	8	16	—	24	WALI KELAS IX D
12	RUDIYATMI, S.Pd 19541214 198012 2 001	PEMBINA IV/A	B K S 1	BK 214 SISWA (IX A,B,C,D,E,F,G,H)	—	—	30	—	30	KOORDINATOR UKS
13	SUMARNI, S.Pd 19621117 198403 2 011	PEMBINA IV/A	PEND. FISIKA S 1	MENGAJAR IPA	—	8	16	—	24	WALI KELAS IX A
14	SURYANI, S.Ag 19600408 197912 2 004	PEMBINA IV/A	PEND. AGAMA ISLAM S 1	MENGAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	12	16	—	—	28	KOORDINATOR KEGIATAN KEAGAMAAN. I & KOP. SISWA
15	ZAENURI, S.Ag 19560604 197912 1 001	PEMBINA IV/A	PEND. AGAMA ISLAM S 1	MENGAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	12	—	16	—	28	URUSAN SDM & KOORDINATOR PRAMUKA
16	SULENDRA, S.Pd. 19600409 198012 1 002	PEMBINA IV/A	PEND. BHS & SAS. INDO S 1	MENGAJAR BAHASA INDONESIA	—	16	—	12	28	KEPALA PERPUSTAKAAN

NO	NAMA NIP	PANGKAT GOL.RUANG	IJAZAH JENJANG	BIDANG TUGAS	JAM PER MINGGU					KETERANGAN
					TATAP MUKA			TUGAS TAMBAHAN	JUMLAH	
					KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX			
17	WASINGUN, S.Pd 19571128 198103 1 002	PEMBINA IV/A	PEND. PMP & KN S 1	MENGAJAR PKn	24	—	—	—	24	
18	Drs. SUHARYO 19550402 198103 1 006	PEMBINA IV/A	PEND. GEOGRAFI S 1	MENGAJAR IPS	—	8	16	—	24	—
19	RUMIYATI, S.Pd 19620926 198403 2 006	PEMBINA IV/A	PEND. MATEMATIKA S 1	MENGAJAR MATEMATIKA	—	—	24	—	24	WALI KELAS IX B
20	MARIA ISTI WURDANI, S.Pd 19600804 198103 2 007	PEMBINA IV/A	PEND. BHS & SAS. INDO. S 1	MENGAJAR BAHASA INDONESIA	24	—	—	—	24	WALI KELAS VII A
21	ISDWI YULANDARI, S.Pd 19630716 198403 2 005	PEMBINA IV/A	PEND. BHS & SAS. INDO. S 1	MENGAJAR BAHASA INDONESIA	24	—	—	—	24	WALI KELAS VII E
22	ROCHMIYATI, S.Pd. 19640914 198503 2 007	PEMBINA IV/A	PEND. FISIKA S 1	MENGAJAR IPA	20	4	—	—	24	WALI KELAS VIII B
23	KUN MARIYAH, S.Pd.Jas. 19590820 198601 2 001	PEMBINA IV/A	PEND. JASORKES S 1	MENGAJAR PENJASORKES	12	—	16	—	28	KOORDINATOR KOP. SISWA & WALI KELAS IX G
24	Drs. SUTARDANA 19620816 199512 1 001	PEMBINA IV/A	PEND. SEJARAH S 1	MENGAJAR IPS	24	—	—	—	24	WALI KELAS VII C
25	AKHMAD AZHAR, S.Pd 19671106 199512 1 004	PEMBINA IV/A	PEND. BIOLOGI S 1	MENGAJAR IPA	20	4	—	—	24	WALI KELAS VII B
26	C. LELY DAMAYANTI, M.Pd. 19681113 199702 2 001	PEMBINA IV/A	MANAJEMEN PENDIDIKAN S 2	MENGAJAR BAHASA INGGRIS	8	—	16	—	24	URUSAN KBM & KOORDINATOR LSBS
27	EDI SUROTO, S.Pd. 19680423 199703 1 005	PEMBINA IV/A	PENJASKES & REKREASI S 1	MENGAJAR PENJASORKES	12	16	—	—	28	URUSAN KESISWAAN , 7K & SBL
28	SURAJENGAT, S.Pd.K 19540919 199003 1 003	PEMBINA IV/A	PEND. AGAMA KRISTEN S 1	MENGAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN	3	2	2	—	7	KOORDINATOR KEAGAMAAN II
29	Hj. WINARNI, S.Pd. 19650611 198901 2 001	PEMBINA IV/A	PEND. MATEMATIKA S 1	MENGAJAR MATEMATIKA	—	—	24	—	24	WALI KELAS IX F
30	SITI NURSYAMSIATI, S.Pd 19680630 199512 2 003	PEMBINA IV/A	B K S 1	BK 216 SISWA (VII A,B,C,D,E,F,G,H)	30	—	—	—	30	
31	SRI ANSUKISWATI, S.Pd. 19560905 198603 2 002	PEMBINA IV/A	PEND. BAHASA JAWA S 1	MENGAJAR MULOK BAHASA JAWA	—	8	16	—	24	WALI KELAS VIII F
32	Drs. H. HARYANTO 19571130 199203 1 002	PENATA TK I II/ID	KURIKULUM & TEK. PEND. S 1	BK 214 SISWA (VII A,B,C,D,E,F,G,H)	—	30	—	—	30	KOORDINATOR B K
33	SUMANTO 19600203 198302 1 006	PENATA III/C	PEND. SENI MUSIK D 1	MENGAJAR SENI MUSIK	8	8	8	—	24	—

PEMBAGIAN TUGAS GURU GTT SMP NEGERI 1 SEWON
PADA SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2013/2014

LAMPIRAN II KEPUTUSAN KEPALA SMP NEGERI 1 SEWON
NOMOR : 001/018/800/2014
TANGGAL : 2 JANUARI 2014

NO	NAMA NIP	PANGKAT GOL.RUANG	IJAZAH JENJANG	BIDANG TUGAS	JAM PER MINGGU					KETERANGAN
					TATAP MUKA			TUGAS TAMBAHAN	JUMLAH	
					KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX			
1	INTIYANINGSIH, S.Pd. 19620610 198403 2 013	PEMBINA IV/A	PEND. PMP & KN S 1	MENGAJAR PKN	—	6	—	—	6	SEKOLAH INDUK SMP N 1 BANGUNTAPAN
2	MUJINAH, S.Pd. 19610807 198103 2 003	PEMBINA IV/A	PEND. PMP & KN S 1	MENGAJAR PKN	—	2	—	—	2	SEKOLAH INDUK SMP N 1 BANTUL
3	PONIDI, S.Pd. —	GTT	PEND. SENI RUPA S 1	MENGAJAR SENI RUPA	8	2	8	—	18	—
4	RIYANI, S.Pd. —	GTT	PEND. PKK S 1	MENGAJAR MULOK PKK	—	8	—	—	8	—
5	ISWAHYUDI, S.Pd. —	GTT	PEND. GEOGRAFI S 1	MENGAJAR IPS	—	8	—	—	8	—
6	SIMON SUDARMAN —	GTT	PEND.AGAMA KATHOLIK S 2	MENGAJAR PEND. AGAMA KATHOLIK	—	2	2	—	4	—

SEWON, 2 JANUARI 2014
KEPALA SMP NEGERI 1 SEWON

SARJIYEM, S.Pd., M.A.
NIP 19621109 198412 2 003

LAMPIRAN III KEPUTUSAN KEPALA SMP NEGERI 1 SEWON

NOMOR : 001/018/800/2014

TANGGAL : 2 JANUARI 2014

PEMBAGIAN TUGAS TAMBAHAN BAGI GURU SMP NEGERI 1 SEWON
PADA SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014

NO	NAMA	NIP	BIDANG TUGAS
1	SARJIYEM, S.Pd., M.A.	196211091984122003	KEPALA SEKOLAH
2	PURWANTO, M.Hum.	196709281995121002	WAKIL KEPALA SEKOLAH I
3	Dra. KUSSAMSILAH	195407051979032007	BENDAHARA SEKOLAH
4	Drs. HARDIYANTO	196712171995121002	WAKIL KEPALA SEKOLAH 2 / URUSAN KURIKULUM
5	C. LELY DAMAYANTI, M.Pd.	196811131997022001	URUSAN KBM & KOORDINATOR LSBS
6	BAMBANG PRASETYO, S.Pd	195907081979031002	WKS.3, Urus. Eva & Nil, Bend. BOP
7	ZAENURI, S.Ag	195606041979121001	URUSAN SDM & KOORDINATOR PRAMUKA
8	EDI SUROTO, S.Pd.	196804231997031005	URUSAN KESISWAAN, 7 K. DAN SBL
9	SUTEJA, S.Pd	195812101983021004	URUSAN SARANA & PRASARANA, KEPALA LABORATORIUM
10	WIWIK SULISTYORINI, S.Pd, M.M	196112211986032004	URUSAN HUMAS
11	Drs. H. HARYANTO	195711301992031002	KOORDINATOR BK
12	RUDIYATMI, S.Pd.	195412141980122001	KOORDINATOR UKS
13	SURYANI, S.Ag	196004081979122004	KOORD. KEG. KEAGAMAAN I & KOPERASI SISWA
14	SURAJENGAT, S.Pd.K	195409191990031003	KOORD. KEG. KEAGAMAAN II
15	SULENDRA, S.Pd.	196004091980121002	KEPALA PERPUSTAKAAN
16	MARIA ISTI WURDANI, S.Pd.	196008041981032007	WALI KELAS VII A
17	AKHMAD AZHAR, S.Pd.	196711061995121004	WALI KELAS VII B
18	Drs. SUTARDANA	196208161995121001	WALI KELAS VII C
19	SRI WIDAYATI, S.Pd.	197707121010022014	WALI KELAS VII D
20	ISDWI YULANDARI, S.Pd.	196307161984032005	WALI KELAS VII E
21	ERWANTI, S.Pd.	197210202006042013	WALI KELAS VII F & KOORDINATOR LAB. BAHASA
22	SUKMANINGSIH K.W, S.Pd	198308012010012021	WALI KELAS VII G
23	ENI KHIKMAWATI, S.Pd.	197703012006042017	WALI KELAS VII H
24	PUJIYANTI, S.S.	197809212009032002	WALI KELAS VIII A
25	ROCHMIYATI, S.Pd	196409141985032007	WALI KELAS VIII B
26	Dra. Hj. SRI RAHAYU	196004221988032003	WALI KELAS VIII C
27	SUNARYO, S.Pd	195710131979031005	WALI KELAS VIII D
28	SRI UTAMI, S.Pd.	197404082006042024	WALI KELAS VIII E
29	SRI ANSUKISWATI, S.Pd.	195609051986032002	WALI KELAS VIII F
30	AGUNG MIYANA, ST	197404042009031003	WALI KELAS VIII G & KOORDINATOR LAB. KOMPUTER
31	TRI SUYATMI, S.Pd.	195905061981032005	WALI KELAS VIII H & KOORDINATOR KOPERASI SISWA
32	SUMARNI, S.Pd	196211171984032011	WALI KELAS IX A & KOORDINATOR KOPERASI SISWA
33	RUMIYATI, S.Pd.	196209261984032006	WALI KELAS IX B
34	KASIMPI, S.Pd.	196605162005012002	WALI KELAS IX C
35	SUPRIHATIN, S.Pd.	195905011981032006	WALI KELAS IX D
36	DIAH AMBARWATI, S.Pd.	197605072006042026	WALI KELAS IX E
37	Hj. WINARNI, S.Pd.	196506111989012001	WALI KELAS IX F
38	KUN MARIYAH, S.Pd.,Jas.	195908201986012001	WALI KELAS IX G & KOORDINATOR KOPERASI SISWA
39	SRI HARTATI, S.Pd.	197410202005012007	WALI KELAS IX H & KOORDINATOR KOPSIS, Bend. BOS

SEWON, 2 JANUARI 2014

KEPALA SMP NEGERI 1 SEWON

SARJIYEM, S.Pd., M.A.

NIP 19621109 198412 2 003

KURIKULUM SMP NEGERI 1 SEWON



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SMP NEGERI 1 SEWON
2013**



C. Personal Sekolah

1. Kepala Sekolah & Wakil Kepala Sekolah

		Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pend Akhir	Masa Kerja
			L	P			
1.	Kepala Sekolah	Sarjiyem, S.Pd.MA.	-	P	51	52	28
2.	Wakil Kepala Sekolah	Purwanto, M.Hum	L	-	46	52	19

2. Guru

a. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah

N o.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		GTT/G. Bantu/G Menambah jam		
		L	P	L	P	
1.	S2	1	3	1	--	5
2.	S1	14	28	2	3	44
3.	D-4	--	--	--	--	--
4.	D3/Sarmud	--	--	--	--	1
5.	D2	--	--	--	--	--
6.	D1	1		--	--	1
7.	≤ SMA/ sederajat	--	--	--	--	--
Jumlah		15	31	3	3	52

b. Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3	S1/D4	S2	D1/D2	D3	S1/D4	S2/S3	
1.	IPA	-	-	6	-	-	-	-	-	6
2.	Matematika	-	-	6	-	-	-	-	-	6
3.	Bahasa Indonesia	-	-	5	-	-	-	-	1	6
4.	Bahasa Inggris	-	-	3	2	-	-	-	-	5
5.	Pendidikan Agama	-	-	3	1	-	-	-	-	4
6.	IPS	-	-	6	-	-	-	-	-	6
7.	Penjasorkes	-	-	2	-	-	-	-	-	2
8.	Seni Budaya	1	-	2	-	-	-	-	1	4
9.	PKn	-	-	4	-	-	-	-	-	4
10.	T.I.L.	-	-	1	-	-	-	-	-	1

11. BK	-	-	3	-	-	-	-	-	3
12. Bahasa Jawa	-	-	2	-	-	-	-	-	2
13. PKK	-	-	2	-	-	-	-	-	2
14. Keterampilan Jasa	-	-	1	-	-	-	-	-	1
Jumlah	1		44	3	-	-	-	2	2

3. Tenaga Kependidikan

No.	Tenaga pendukung	Jumlah tenaga pendukung dan kualifikasi pendidikannya						Jumlah tenaga pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin				Jumlah
		s SMP	SMA/ SMK	D1	D2	D3	S1	PNS		Honorer		
								L	P	L	P	
1.	Tata Usaha	1	4	-	-	-	2	2	1	-	2	7
2.	Perpustakaan	-	-	-	-	1	1	-	-	-	2	2
3.	Laboran lab. IPA	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
4.	Teknisi lab. Komputer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5.	Laboran lab. Bahasa	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
6.	PTD (Pend Tek. Dasar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	Kantin	5	1	-	-	-	-	-	-	-	6	6
8.	Penjaga Sekolah	2	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
9.	Tukang Kebun	2	-	-	-	-	-	1	-	1	-	2
10.	Keamanan	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	1
11.	Lainnya:											
	Jumlah	10	7	-	-	1	3	2	1	5	10	24

D. Peserta Didik

Data Peserta Didik 4 (empat) tahun terakhir

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
2010/2011	301	215	8	215	8	214	8	644	24
2011/2012	283	217	8	215	8	216	8	648	24
2012/2013	266	218	8	214	8	214	8	646	24
2013/2014	256	218	8	215	8	214	8	647	24

E. Orangtua Peserta Didik

1. Pekerjaan orangtua/wali siswa

No.	Pekerjaan	Persentase
1.	PNS	10 %
2.	TNI/POLRI	5 %
3.	Petani	45 %
4.	Swasta	15 %
5.	Nelayan	-
6.	Politisi (misalnya anggota DPR)	-
7.	Perangkat Desa	2 %
8.	Pedagang	23 %

2. Penghasilan orangtua/wali (gabungan kedua orangtua) siswa

No.	Penghasilan	Persentase
1.	Kurang dari Rp.500.000,-	3 %
2.	Antara Rp.500.000,- s.d. Rp.1.000.000,-	10 %
3.	Antara Rp.1.000.000,- s.d. Rp.1.500.000,-	50 %
4.	Antara Rp.1.500.000,- s.d. Rp.2.000.000,-	30 %
5.	Lebih dari Rp.2.000.000,-	7 %

3. Tingkat kesejahteraan orangtua/wali siswa

No.	Tingkat kesejahteraan	Persentase
1.	Pra sejahtera	3 %
2.	Sejahtera I	40 %
3.	Sejahtera II	50 %
4.	Purna sejahtera	7 %

F. Prestasi Sekolah

1. Akademik

a. Nilai Ujian Nasional

No.	Tahun Ajaran	Rata-rata Nilai UN					
		Bhs Indo	B. Inggris	Mat	I P A	Jumlah	Rata-rata
1.	2010/2011	8,23	7,70	8,13	8,06	32,12	8,03
2.	2011/2012	9,20	7,02	8,48	7,57	32,27	8,07
3.	2012/2013	8,53	7,07	8,34	7,42	31,36	7,84

b. Peringkat rerata Nilai Ujian Nasional

No	Tahun Ajaran	Tingkat Kecamatan (Rayon)				Tingkat Kabupaten				Tingkat Provinsi			
		Peringkat	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri dan Swasta	Peringkat	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri dan Swasta	Peringkat	Sek. Negeri	Sek. Swasta	Sek. Negeri dan Swasta
1.	10/11	1	5	5	10	8	48	36	84	35	260	155	415
2.	11/12	1	5	5	10	9	48	36	84	32	260	155	415
3.	12/13	1	5	5	10	1	48	36	84	25	260	155	415

c. Nilai Ujian Sekolah

No	Mata Pelajaran	Rata-rata Nilai US		
		2010/2011	2011/2012	2012/2013
1	Pendidikan Agama	8,37/8,49	8,34/8,56	8,65/8,71
2	Pendidikan Kewarganegaraan	7,97/—	7,18/7,86	7,34/7,99
3	Bahasa Indonesia	8,42/8,27	8,24/8,43	8,41/8,87
4	Bahasa Inggris	8,01/7,94	8,06/8,46	9,20/8,79
5	Matematika	8,55/—	7,70/8,15	8,26/—
6	Ilmu Pengetahuan Alam	7,19/8,15	7,68/8,32	8,27/8,53
7	Ilmu Pengetahuan Sosial	6,86/—	6,61/—	7,32/—
8	Penjasorkes	—/7,55	—/7,74	—/7,86
9	Seni Budaya	7,69/8,012	7,55/8,14	7,64/8,12
10	T I K / Keterampilan	7,85/7,70	8,06/8,85	8,89/8,78
11	Mulok Wajib : Bahasa Jawa	7,26/7,92	7,48/8,23	7,26/7,18
12	Mulok Pilihan : P K K	7,28/7,72	7,67/8,12	7,73/7,85
	Rerata	7,77/7,97	7,69	8,07

d. Angka Kelulusan dan Melanjutkan

No.	Tahun Ajaran	Jumlah Kelulusan dan Kelanjutan Studi				
		Jumlah Peserta Ujian	Jumlah Lulus	% Kelulusan	% Lulusan yang Melanjutkan Pendidikan	% Lulusan yang TIDAK Melanjutkan Pendidikan
1.	2010/2011	215	215	100%	100%	0%
2.	2011/2012	216	216	100%	100%	0%
3.	2012/2013	214	214	100%	100%	0%

e. Perolehan Kejuaraan/Prestasi Akademik: Lomba-lomba

No.	Nama Lomba	2010/2011				2011/2012				2012/2013			
		Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat		
			Kab	Prop	Nas		Kab	Prop	Nas		Kab	Prop	Nas
1.	Olimpiade Sain	3/4	V			1	V						
2.	Cerdas Cermat	3		V		3		V					
3.	Budaya baca	2	V										
4.	Menulis cerpen	2	V							2	V		
5.	Pidato	2	V										
6.	Baca Puisi					4		V		3	V	V	
7.	Cipta Puisi									2	V		

2. Non Akademik

Perolehan Kejuaraan/Prestasi Non Akademik

No.	Nama Lomba	2010/2011				2011/2012				2012/2013			
		Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat			Juara ke:	Tingkat		
			Kab	Prop	Nas		Kab	Prop	Nas		Kab	Prop	Nas
1.	Pencak Silat			-	-	1/2/3	V	V		1/1/1	V	V	
2.	Seni Lukis/kriya	3	V	-	-	1	V			2/6		V	
3.	Atletik				-	1	V						
4.	Karate	1/2/3	V	V		3	V			1/2	V	V	
5.	Portofolio												
6.	Bola Volley		-		-								
7.	Bola Basket	3	V			2/3	V	V		2	V		
8.	Bulu Tangkis	3	V			3	V						
9.	MTQ / MSQ/CCA	1/3	V	-	V					1/3/2	V	V	
10.	Vokal			-	-								
11.	Tenis Lap.	-	-	-	-					1/3	V	V	
12.	Tenis Meja	-	-	-	-					1/2	V	V	
13.	Catur	2	V										
14.	Sesorah B. Jawa	-	-	-	-								

15.	Mushola	1	-	V	-								
16.	Perpustakaan	-	-	-	-								
17.	Teater	-	-	-	-								
18.	Kader Kesehatan	1	V			2	V						
19.	Mading	2	V										
20.	Renang					3	V						
21.	Duta Lingkungan									2			V
22.	Edutek									1/3	V		
23.	Tae Kwon Do									2	V	V	

DAFTAR PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SEWON

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas/Semester : VIII G / 1

No	Nama	L/P
1	ANI FATURROHMAH	P
2	DALU DANANGJAYA	L
3	DIMA MARYANTO	L
4	DUWI PRIHATINI	P
5	DYAS AZ-ZAHRA NURROHMAH	P
6	FIRDA AYU RAMDHANI	P
7	FITRI NUR FAUZIAH	P
8	GALUH HENDI PUTRA	L
9	GESANG PUTRANTO DWI AJI	L
10	HUMAIRA'NURHIKMAH	P
11	IQBAL GILANG AHDHAN ARYA	L
12	KIRANA NIR LINGGAR	P
13	MUHAMMAD FACHRI NUUR R	L
14	MUHAMMAD IQBAL	L
15	MUHAMMAD ZULFA	L
16	NAFIDIAH DWI PUSPITASARI	P
17	NISMA FAUZIYAH ISTIQOMAH	P
18	RESHA BELLA MIFTAKHUL	P
19	RIADHUL KHABIBAH	P
20	RINDI NUR AFNI	P
21	SHAFa DHIA ZAHIRA	P
22	SITI UMayATUN	P
23	YUSUF	L

DAFTAR KELOMPOK KELAS VIII-G

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SEWON

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas/Semester : VIII G / 1

Kelompok: Surabaya

No	Nama
1	GALUH HENDI PUTRA
2	SITI UMayATUN
3	ANI FATURROHMAH
4	DUWI PRIHATINI
5	IQBAL GILANG AHDHAN ARYA
6	YUSUF

Kelompok: Timun Emas

No	Nama
1	MUHAMMAD FACHRI NUUR R
2	DYAS AZ-ZAHRA NURROHMAH
3	FITRI NUR FAUZIAH
4	FIRDA AYU RAMDHANI
5	RIADHUL KhabIBAH
6	DIMA MARYANTO

Kelompok: Roro Jonggrang

No	Nama
1	SHAFa DHIA ZAHIRA
2	HUMAIRA 'NURHIKMAH
3	NAFIDIAH DWI PUSPITASARI
4	MUHAMMAD ZULFA
5	DALU DANANGJAYA
6	RESHA BELLA MIFTAKHUL

Kelompok: Jaka Tarub

No	Nama
1	MUHAMMAD IQBAL
2	KIRANA NIR LINGGAR
3	GESANG PUTRANTO DWI AJI
4	NISMA FAUZIYAH ISTIQOMAH
5	RINDI NUR AFNI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/34-00
 10 Jan 2011

Nomor : 180/UN3412/TU/SR/14

Yogyakarta, 9 Mei 2014

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I


Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pend. Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. Nama | : Anggrani Dwi Putranti |
| 2. NIM | : 10206291096 |
| 3. Jurusan/Program Studi | : Pend. Seni Rupa |
| 4. Alamat Mahasiswa | : Tegallipen Banguntapan Bantul |
| 5. Lokasi Penelitian | : SMP N 1 Sewon |
| 6. Waktu Penelitian | : 12 Mei - 12 Juli |
| 7. Tujuan dan maksud Penelitian | : Memperoleh Data |
| 8. Judul Tugas Akhir | : Pembelajaran Diorama Cerita Rakyat dengan Model Berbasis Proyek di SMP N 1 Sewon |
| 9. Pembimbing | 1. Drs. Suwarna, M.Pd. |
| | 2. - |

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,


 Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

 NIP 19571005 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 591a/UN.34.12/DT/V/2014
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

9 Mei 2014

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
 Sekretariat Daerah Provinsi DIY
 Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta
 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PEMBELAJARAN DIORAMA CERITA RAKYAT DENGAN MODEL BERBASIS PROYEK DI SMP NEGERI I SEWON

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANGGRAENI DWI PUTRANTI
 NIM : 10206241046
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : Mei – Juli 2014
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri I Sewon

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMP Negeri I Sewon



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/258/5/2014

Membaca Surat : **KASUBBAG PENDIDIKAN FBS** Nomor : **591A/UN.34.12/DT/V/2014**
Tanggal : **9 MEI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ANGGRAENI DWI PUTRANTI** NIP/NIM : **10206241046**
Alamat : **FAKULTAS BAHASA DAN SENI, PENDIDIKAN SENI RUPA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PEMBELAJARAN DIORAMA CERITA RAKYAT DENGAN MODEL BERBASIS PROYEK DI SMP NEGERI 1 SEWON**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **12 MEI 2014 s/d 12 AGUSTUS 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal **12 MEI 2014**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendri Suslowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KASUBBAG PENDIDIKAN FBS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1769 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/I/258/5/2014
 Tanggal : 12 Mei 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
 b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
 c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama	: ANGGRAENI DWI PUTRANTI
P. T / Alamat	: FAK. BAHASA DAN SENI UNY , Karangmalang Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP	: 10206241046
Tema/Judul	: PEMBELAJARAN DIORAMA CERITA RAKYAT DENGAN MODEL BERBASIS PROYEK DI SMP N 1 SEWON
Kegiatan	: SMP N 1 SEWON
Lokasi	: SMP N 1 SEWON
Waktu	: 12 Mei s.d 12 Agustus 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
 Pada tanggal : 12 Mei 2014

An. Kepala,
 Kepala Bidang Data
 Penelitian dan Pengembangan,
 a.b. Kasubid Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
 NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kec. Sewon
5. Ka SMP N 1 Sewon
6. Dekan FAK. BAHASA DAN SENI UNY
7. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SMP NEGERI 1 SEWON

Alamat: Jalan Parangtritis Km. 7 Yogyakarta, Telp.: (0274) 383733 KP 55186

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 194/018/0051/2014

Bersama surat ini Kepala SMP N 1 Sewon yang beralamat di Jalan Parangtritis Km. 7 Yogyakarta, menerangkan bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti
NIM : 10206241046
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Merupakan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian dengan judul **"Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon"** dalam rangka penyelesaian skripsi Program Sarjana (S1).

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 9 Juni 2014

Kepala SMP N 1 Sewon


Sarjivem, S. Pd., MA
NIP 19621109 198412 2 003

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarjiyem, S.Pd., MA.

Jabatan : Kepala Sekolah SMP N 1 Sewon

Alamat : Bogoran RT 04 Tirenggo Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti

NIM : 10206241046

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan dokumentasi dan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 9 Juni 2014

Kepala SMP N 1 Sewon


Sarjiyem, S.Pd., MA
 NIP. 19621109 198412 2 003

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ponidi, S.Pd

Jabatan : Guru Seni Rupa Kelas VIII-G

Alamat : Ngandok, RT 01 Timbulharjo Sewon Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti

NIM : 10206241046

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 6 Juni 2014

Guru Seni Rupa VIII-G



Ponidi, S.Pd

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dyas Az-Zahra Nurrohmah
Jabatan : Peserta didik Kelas VIII-G
Alamat : Jedigan RT 05 RW 17 Trirenggo Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti
NIM : 10206241046
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 6 Juni 2014

Peserta didik VIII-G



Dyas Az-Zahra Nurrohmah

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal

Jabatan : Peserta didik Kelas VIII-G

Alamat : Sakulan Pendowoharjo Sewon Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti

NIM : 10206241046

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 6 Juni 2014

Peserta didik VIII-G



Muhammad Iqbal

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shafa Dhia Zahira

Jabatan : Peserta didik Kelas VIII-G

Alamat : Bandung Kulon RT 30 Pendowoharjo Sewon Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti

NIM : 10206241046

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 6 Juni 2014

Peserta didik VIII-G


Shafa Dhia Zahira

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Duwi Prihatini
Jabatan : Peserta didik Kelas VIII-G
Alamat : Gabusan Timbulharjo Sewon Bantul

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Anggraeni Dwi Putranti
NIM : 10206241046
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melakukan wawancara guna pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul: Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat di SMP N 1 Sewon.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul 6 Juni 2014

Peserta didik VIII-G



Duwi Prihatini

LAMPIRAN
HASIL KARYA ANAK PESERTA
DIDIK

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SEWON

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas/Semester : VIII G / 1

No	Nama	L/P	19/05 2014	26/05 2014	2/06 2014
1	ANI FATURROHMAH	P	√	√	√
2	DALU DANANGJAYA	L	√	√	√
3	DIMA MARYANTO	L	√	√	-
4	DUWI PRIHATINI	P	√	√	√
5	DYAS AZ-ZAHRA NURROHMAH	P	√	√	√
6	FIRDA AYU RAMDHANI	P	√	√	√
7	FITRI NUR FAUZIAH	P	√	√	√
8	GALUH HENDI PUTRA	L	√	√	√
9	GESANG PUTRANTO DWI AJI	L	√	√	√
10	HUMAIRA'NURHIKMAH	P	√	√	√
11	IQBAL GILANG AHDHAN ARYA	L	√	√	√
12	KIRANA NIR LINGGAR	P	√	√	√
13	MUHAMMAD FACHRI NUUR R	L	√	√	√
14	MUHAMMAD IQBAL	L	√	√	√
15	MUHAMMAD ZULFA	L	√	√	√
16	NAFIDIAH DWI PUSPITASARI	P	√	√	√
17	NISMA FAUZIYAH ISTIQOMAH	P	√	√	√
18	RESHA BELLA MIFTAKHUL	P	√	√	√
19	RIADHUL KHABIBAH	P	√	-	√
20	RINDI NUR AFNI	P	√	√	√
21	SHAFa DHIA ZAHIRA	P	√	√	√
22	SITI UMayATUN	P	√	√	√
23	YUSUF	L	√	√	√

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SEWON

Mata Pelajaran : Seni Rupa

Kelas/Semester : VIII G / 1

Kelompok: Surabaya

No	Nama	Skor Proyek	Skor Produk
1	GALUH HENDI PUTRA	24	24
2	SITI UMayATUN		
3	ANI FATURROHMAH		
4	DUWI PRIHATINI		
5	IQBAL GILANG AHDHAN ARYA		
6	YUSUF		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{24+24}{60} \times 100 = 80$$

Kelompok: Timun Emas

No	Nama	Skor Proyek	Skor Produk
1	MUHAMMAD FACHRI NUUR R	26	25
2	DYAS AZ-ZAHRA NURROHMAH		
3	FITRI NUR FAUZIAH		
4	FIRDA AYU RAMDHANI		
5	RIADHUL KHABIBAH		
6	DIMA MARYANTO		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{26+25}{60} \times 100 = 85$$

Kelompok: Roro Jonggrang

No	Nama	Skor Proyek	Skor Produk
1	SHAFIA DHIA ZAHIRA	27	25
2	HUMAIRA'NURHIKMAH		
3	NAFIDIAH DWI PUSPITASARI		
4	MUHAMMAD ZULFA		
5	DALU DANANGJAYA		
6	RESHA BELLA MIFTAKHUL		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{27+25}{60} \times 100 = 86$$

Kelompok: Jaka Tarub

No	Nama	Skor Proyek	Skor Produk
1	MUHAMMAD IQBAL	27	26
2	KIRANA NIR LINGGAR		
3	GESANG PUTRANTO DWI AJI		
4	NISMA FAUZIYAH ISTIQOMAH		
5	RINDI NUR AFNI		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{27+26}{60} \times 100 = 88$$

Guru Seni Rupa Kelas VIII-G

Ponidi, S.Pd.

Bantul, 6 Juni 2014
Peneliti

Anggraeni Dwi P
NIM 10206241046

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SEWON
 Mata Pelajaran : Seni Rupa
 Kelas/Semester : VIII G / 1

No	Nama	L/P	Nilai
1	ANI FATURROHMAH	P	80
2	DALU DANANGJAYA	L	85
3	DIMA MARYANTO	L	80
4	DUWI PRIHATINI	P	79
5	DYAS AZ-ZAHRA NURROHMAH	P	85
6	FIRDA AYU RAMDHANI	P	82
7	FITRI NUR FAUZIAH	P	82
8	GALUH HENDI PUTRA	L	76
9	GESANG PUTRANTO DWI AJI	L	85
10	HUMAIRA'NURHIKMAH	P	85
11	IQBAL GILANG AHDHAN ARYA	L	76
12	KIRANA NIR LINGGAR	P	86
13	MUHAMMAD FACHRI NUUR R	L	82
14	MUHAMMAD IQBAL	L	86
15	MUHAMMAD ZULFA	L	83
16	NAFIDIAH DWI PUSPITASARI	P	85
17	NISMA FAUZIYAH ISTIQOMAH	P	88
18	RESHA BELLA MIFTAKHUL	P	85
19	RIADHUL KHABIBAH	P	80
20	RINDI NUR AFNI	P	88
21	SHAFI DHIA ZAHIRA	P	86
22	SITI UMATATUN	P	79
23	YUSUF	L	76

Bantul 6 Juni 2014

Guru Seni Rupa Kelas VIII-G

Peneliti



Ponidi, S.Pd.



Anggraeni Dwi P
 NIM 10206241046



Tabel karya peserta didik hasil pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama Cerita Rakyat

No	Karya	Objek	Bentuk	Warna	Teknik	Keterangan
1		<ul style="list-style-type: none"> - laut - pemandangan (langit, pantai, pohon, tanah, matahari dan awan) - buaya - hiu - pohon - batu 	<ul style="list-style-type: none"> - gambar latar belakang cenderung ingin nampak realis, namun masih bersifat semu - sedangkan buaya berbentuk dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> - laut warna biru gradasi - pemandangan sekitar pantai, tanah coklat gradasi, pantai berwarna biru tua yang digradasikan dengan biru muda, rerumputan dan pohon hijau gradasi, langit senja yaitu gradasi antara oranye dan kuning, matahari kuning disekitar awan biru - buaya berwarna hijau muda dengan perut berwarna kuning muda - hiu berwarna kuning laut yang digradasikan dengan putih - pohon dari tanaman imitasi - batu dari biji sawo 	<ul style="list-style-type: none"> - teknik menggambar dan mewarnai - teknik tempel 	<ul style="list-style-type: none"> - 11 buah pohon imitasi - 1 buah gambar yang ditempel (buaya & hiu) - 13 buah biji sawo

2		<ul style="list-style-type: none"> - pemandangan (persawahan, gubuk, pohon dan tahan) - raksasa - tokoh timun emas - pohon - bunga 	<ul style="list-style-type: none"> - gambar latar semu realis - gambar raksasa dan timun emas dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> - pemandangan didominasi warna hijau, langit berwarna biru muda, pepohonan dan rerumputan berwarna hijau, gubuk berwarna coklat, dan tanah berwarna coklat - raksasa didominasi warna hijau, sedikit coklat dan merah. Tali yang melilit raksasa berwarna hijau toska. - timun emas digambarkan sedikit panik namun santai, berwarna dominan coklat pada baju, hitam pada rambut, dan sedikit unsur merah dan biru. - pohon imitasi berwujud rumput berwarna hijau dan pohon kelapa berwarna hijau muda - bunga imitasi berwarna ungu 	<ul style="list-style-type: none"> - teknik menggambar dan mewarnai - teknik tempel 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 buah tokoh raksasa - 1 buah tokoh timun emas - 3 buah bunga ungu - 3 buah pohon kelapa - dan beberapa rumput hijau imitasi
---	---	---	---	---	---	--

3		<ul style="list-style-type: none"> - Pemandangan candi - Candi utama - Bandung Bondowoso - Roro Jonggrang - Pagar - Tanaman - Ayam 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar latar belakang utama berupa pemandangan candi bersifat dekoratif - Gambar tokoh utama bersifat dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna langit biru bergradasi, dan di bagian bawah langit ada warna oranye yang menandakan penggambaran langit menjelang pagi. - Gambar candi berwarna abu-abu - Warna tanah berwarna hijau muda bergradasi dengan hijau kekuningan. - Jin pada <i>background</i> berwarna coklat muda dengan rambut hitam. - Bandung Bondowoso berwarna coklat, kuning dan hitam - Roro berwarna abu-abu, coklat dan merah - Ayam berwarna merah hitam - Pagar coklat muda - Tanaman hijau 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik menggambar dan teknik menempel 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 buah tokoh utama (1 Bandung Bondowoso, 1 Roro Jonggrang) - 1 buah candi besar - 1 buah ayam - 2 buah pagar - 3 bunga imitasi - Dan beberapa tanaman imitasi
---	--	---	--	--	---	--

4		<ul style="list-style-type: none"> - Pemandangan suasana hutan - Pemandangan air terjun - Sungai - Awan - Bidadari - Jaka Tarub - Batu - Pagar - Tanaman imitasi - Pasir pantai asli 	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar latar belakang utama berupa pemandangan candi bersifat dekoratif - Gambar tokoh utama bersifat dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> - Warna langit gradasi merah, kuning dan oranye ditambah pelangi merah, kuning, hijau. - Pemandangan bebatuan abu-abu ditambah air terjun berwarna biru - Pemandangan hutan bebatuan abu-abu, pohon hijau, tanah coklat - Awan biru - Bidadari didominasi warna coklat, dengan selendang berwarna pelangi. - Jaka Tarub berwarna coklat muda, kuning dan merah - Batu asli berwarna abu-abu - Tanaman imitasi berwarna hijau 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik menggambar dan teknik menempel 	<ul style="list-style-type: none"> - 7 buah bidadari - 1 buah Jaka Tarub - 3 buah batu asli - 2 buah awan - 9 buah tanaman imitasi - pasir pantai
---	---	--	--	---	---	---

**Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Diorama di SMP
N 1 Sewon**



Kegiatan presentasi kelompok Surabaya



Kegiatan membuat proyek kelompok Timun Emas



Kegiatan presentasi kelompok Roro Jonggrang



Kegiatan guru memantau proses pembuatan proyek

CATATAN LAPANGAN PENELITIAN

Tanggal : 19 Mei 2014

Jam : 11.10 – 12.40

Saat memasuki kelas, peserta didik banyak bertanya mengenai kehadiran peneliti dikelas, mereka banyak bertanya “Kenapa mbak kesini lagi?” “Mau ngajar lagi ya mbak?”. Peserta didik di kelas VIII-G sudah cukup familiar dengan peneliti, karena sebelumnya peneliti pernah mengajar dikelas ini dalam rangka KKN-PPL selama lebih dari 3 bulan. Hal ini menjadi keuntungan bagi peneliti, karena peneliti sudah mengenal seluruh peserta didik sebelumnya, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Pembelajaran pada pertemuan pertama diawali dengan guru memberikan apersepsi dan motivasi, kemudian guru menanyakan kabar, adakah peserta didik yang tidak masuk pada hari ini. Kemudian guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini. Guru menuliskan “Proyek Diorama Cerita Rakyat” dipapan tulis.

Guru memulai materi dengan melakukan tanya jawab sederhana kepada peserta didik, “Ada yang sudah pernah lihat diorama?”, “Dimana lihatnya?”, “Jadi menurut kalian diorama itu apa?”. Dengan metode tanya jawab, guru mulai mengurai materi mengenai diorama dan cerita rakyat. Kemudian setelah itu guru dibantu peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok kecil untuk mengerjakan proyek. Setelah kelompok terbentuk, guru menerangkan langkah-langkah dalam pembuatan diorama.

Guru menjelaskan alat dan bahan, kemudian guru membagi 23 peserta didik menjadi 4 kelompok kecil dengan cara berhitung. Peserta didik berhitung dari satu sampai empat. Peserta didik dengan angka satu berkumpul dengan angka satu, angka dua dengan angka dua dan seterusnya, hingga terbentuk kelompok satu, dua, tiga, dan empat.

Kemudian guru mengutarakan dan menyusun jadwal proyek yang akan digunakan sebagai panduan dalam pembagian waktu pembuatan proyek. Setelah kelompok terbentuk, peserta didik berdiskusi menentukan cerita rakyat yang akan dibuat diorama. Hingga terbentuklah kelompok satu dengan cerita Surabaya,

kelompok dua dengan cerita Timun Emas, kelompok tiga dengan cerita Roro Jonggrang, dan kelompok empat dengan cerita Jaka Tarub. Lalu kelompok-kelompok tersebut berdiskusi dan membuat sket/konsep rancangan proyek.

Setelah selesai pembelajaran, guru menutup pembelajaran dengan memberi kesimpulan pembelajaran hari ini dan berdoa.

Kegiatan kelompok pada pertemuan ke-1

Kelompok	Kegiatan
Surabaya	Kelompok ini justru kurang terlihat kompak pada pertemuan pertama. Anak perempuan mengelompok sendiri di depan, dan anak laki-laki mengelompok sendiri di belakang. Saat sudah terbentuk struktur anggota dan ditetapkan Hendi sebagai ketua, Hendi mulai mengajak kelompoknya berdiskusi dan menentukan cerita rakyat yang akan dibuat diorama. Setelah konsep terbentuk, kemudian anak laki-laki lainnya (Iqbal dan Yusuf) mulai ikut bergabung bekerja membuat konsep gambar rancangan proyek.
Timun Emas	Kelompok ini merupakan kelompok yang paling aktif dan terlihat kompak pada pertemuan pertama. Konsep rancangan proyek kelompok ini cukup matang, dirancang secara detail. Kelompok ini mandiri dalam berfikir dan bekerja dalam pembuatan proyek. Ketua (Fachri) mengatur kinerja anggotanya, namun salah satu anggotanya yaitu Dias juga terlihat dominan di dalam kelompok dalam mengatur jalannya kinerja proyek.
Roro Jonggrang	Awalnya kelompok ini begitu kesulitan dalam menentukan cerita rakyat yang akan digunakan dalam proyek pembuatan diorama cerita rakyat. Setelah melalui diskusi panjang akhirnya mereka memiliki cerita Roro Jonggrang. Konsep rancangan yang mereka buat tidak selengkap kelompok Timun Emas, namun sudah cukup jelas dan lengkap
Jaka Tarub	Awalnya kelompok ini mengalami masalah yang sama dengan kelompok Surabaya, anak laki-laki sulit bergabung dengan anak perempuan. Namun peran ketua, Iqbal, mampu menyatukan kelompok hingga terbentuklah suasana diskusi yang kondusif. Kelompok ini seluruh anggotanya cukup aktif dalam pengambilan Keputusan untuk menentukan tema dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan proyek.

CATATAN LAPANGAN PENELITIAN

Tanggal : 26 Mei 2014

Jam : 11.10 – 12.40

Pertemuan kedua, guru sedikit terlambat saat memasuki kelas. Namun para peserta didik langsung membentuk kelompoknya masing-masing dan mulai mengerjakan proyek. Beberapa saat kemudian guru memasuki kelas dan langsung membuka pelajaran serta langsung mempersilahkan kelompok untuk melanjutkan kerja kelompok mereka.

Suasana kelas secara umum tertib, namun sedikit ramai karena peserta didik saat bekerja sambil berdiskusi dan bercerita. Tak jarang peserta didik jalan-jalan untuk melihat kinerja kelompok lain.

Beberapa kelompok kurang siap dalam mempersiapkan alat dan bahan sehingga mereka sedikit mengalami kendala dalam pengerjaan proyek. Namun hal itu dapat teratasi dengan saling meminjam alat dan bahan dengan kelompok lain.

Akhir pelajaran, guru mengingatkan batas waktu pengerjaan proyek untuk minggu depan.

Kegiatan kelompok pertemuan ke-2

Kelompok	Kegiatan
Surabaya	Pembagian kerja kelompok ini cukup baik, ada dua bagian yang bekerja secara terpisah, satu bagian mengerjakan kotak diorama, satu lagi mengerjakan gambar tokoh-tokoh. Meski terlihat bekerja terpisah, namun mereka tetap menjalin komunikasi melalui ketua kelompok. Ketua kelompok, Hendi, kadang bergabung dengan tim gambar dan kadang bergabung dengan tim diorama.
Timun Emas	Pada pertemuan kedua justru peran ketua seperti di ambil oleh Dias, dia lebih mampu mengatur kelompoknya dengan baik. Seluruh anggota kelompok melakukan kerja sesuai arahan Dias. Kinerja kelompok ini cukup terkonsep, dan matang dibanding kelompok lain. Namun kelompok ini seperti kurang persiapan dalam alat dan bahan, sehingga mereka harus mencari bahan dan meminjam alat dari kelompok lain.
Roro Jonggrang	Kelompok ini sangat aktif dan semangat dalam mengerjakan proyek. Peran ketua sangat membantu dalam kinerja kelompok ini, karena Shafa sangat tegas dalam mengelola

	kelompoknya. Pada pertemuan ke-2 ini mereka mulai mewarnai tokoh yang sebelumnya sudah digambar berupa sketsa/konsep.
Jaka Tarub	Kelompok ini cukup kompak dalam mengerjakan proyek, tanpa diamati dan disuruh bekerja, mereka sudah bekerja menjalankan tugas masing-masing. Kelompok ini juga termasuk kelompok yang kurang persiapan dalam alat dan bahan.

CATATAN LAPANGAN PENELITIAN

Tanggal : 2 Juni 2014

Jam : 11.10 – 12.40

Pertemuan ketiga, guru memulai pembelajaran dengan menanyakan perkembangan proyek pada setiap kelompok. Setelah itu peserta didik mulai bergabung dengan kelompoknya untuk mengerjakan dan melanjutkan proyek pembuatan diorama.

Guru melihat perkembangan kinerja setiap kelompok dan mengamati serta bertanya seputar karya yang sedang dibuat. Tidak lupa guru juga memberi masukan atau saran untuk karya yang sedang dibuat. Sese kali guru menanyakan alasan mengenai bahan yang dipilih, atau penempatan susunan benda di dalam diorama.

Setelah seluruh kelompok selesai mengerjakan proyek, kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja proyek nya didepan kelas selama 10 menit. Setelah presentasi selesai, guru memberikan evaluasi dan menarik kesimpulan terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan serta kinerja kelompok selama mengerjakan proyek.

Kelompok	Kegiatan
Surabaya	Pertemuan ketiga, ada kejadian menarik dimana salah satu anggotanya menangis, yaitu Ani. Ternyata penyebab Ani menangis adalah dia kurang percaya diri dengan gambar yang dia buat, padahal menurut peneliti gambar Ani cukup baik (Ani menggambar latar <i>foreground</i>). Kelompok ini menjadi kelompok terakhir dalam penyelesaian proyek diorama cerita rakyatnya. Padahal hasil produknya termasuk paling sederhana daripada kelompok lain yang lebih meriah dengan banyaknya bahan yang ditambahkan dalam

	dioramanya.
Timun Emas	<p>Meski pertemuan sebelumnya mereka terlihat kurang siap karena bahan dan alat yang banyak tertinggal, namun pertemuan ini mereka terlihat cukup siap.</p> <p>Pertemuan kali ini mereka menyusun semua tokoh yang sudah dibuat ke dalam kotak diorama. Kelompok ini termasuk kelompok yang cepat dalam proses pengerjaan proyek diorama cerita rakyat pada pertemuan ketiga, sehingga kelompok ini menjadi kelompok pertama yang dioramanya selesai.</p>
Roro Jonggrang	<p>Kelompok ini terlihat sedikit tergesa-gesa dalam pembuatan proyek. Namun berkat peran ketua yang sangat dominan dalam mengatur kerja kelompok ini, akhirnya diorama Roro Jonggrang dapat terselesaikan. kelompok ini semakin aktif dan kompak dalam bekerjasama membangun proyek diorama. Karena merasa bahan kurang lengkap, Shafa mengajak Dalu untuk mencari bahan-bahan disekitar lingkungan sekolah yang bisa digunakan untuk mendukung penampilan diorama kelompok mereka.</p> <p>Kelompok ini menjadi kelompok ke-3 yang menyelesaikan proyek.</p>
Jaka Tarub	<p>Pertemuan ke-3 kelompok ini sudah mulai menyusun semua tokoh dan bahan pendukung di dalam kotak diorama yang sudah ditempel <i>background</i>.</p> <p>Kelompok ini merupakan kelompok ke-2 yang menyelesaikan pembuatan proyek diorama cerita rakyat.</p>